11/96
DODATEK O KONSOLACH - pismo w piśmie!
INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 3,50 / 35000 zł

CD PC AMIGA

Świat Gier Komputerowych

WYGRAJ Świąteczną edycję CD ŚGK





LEW LEON

w przygotowaniu:
DIABLO

opisy:
F-22 LIGHTNING
POWER SLAVE

Konkursy!

Bez prądu

VALHALLA & THE FORTRESS OF EVE






MUPPET TREASURE ISLAND



„Moi starzy są w błędzie, myślą, że jak mam szlaban, to nigdzie nie

latam...”



O rany silniki! Znosi mnie! Kurczę, kończy się paliwo! AAA !!! Gdzie jest spadochron?!!? Zaraz rozbijemy się o drapacz chmur! Uff... udało się...
Tak. Tak będziesz krzyczeć, grając w **Microsoft® Flight Simulator 6.0** i w inne gry, które przygotowała dla Ciebie firma Microsoft. Przecież wiesz, że trzeba czasem odlecieć...



Microsoft® Hellbender - jesteś komandorem super myśliwca i masz za zadanie samotnie powstrzymać inwazję bezdusznych najeźdźców. Przyszłość Koalicji Niepodiegłych Planet spoczywa w Twoich rękach. By wygrać, musisz być bezlitosny!



Microsoft® Deadly Tide - obcy wylądowali.. Wielki potop zaczyna ogarniać całą Ziemię... Czy uda Ci się dotrzeć do podwodnej bazy przybyszów i uratować swoją planetę?



Microsoft® Monster Truck Madness - siadasz za kółkiem najbardziej odjazdowej maszyny na świecie. Dajesz gazu. Wyścig się rozpoczyna. Teraz już nic Cię nie zatrzyma...



Joystick Microsoft® Side Winder™ 3D Pro - super joystick, dzięki któremu masz w garści wszystkich swoich wrogów (oczywiście - tych z gier). Istnieje również wersja Standard.

Promocje od 1 listopada 1996r.



Zapraszamy do odwiedzenia naszych stron WWW firmy Microsoft:
http://www.microsoft.com/poland/
oraz:
http://www.microsoft.com/games/

Microsoft
WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY

 Dodatkowe informacje - Infoserwis Microsoft tel. (0-22) 628 69 24.

Microsoft SHOP SHOP **Białystok:** ESCOM-Białystok, tel. (0-85) 52-01-34; **Bydgoszcz:** ESCOM-Bydgoszcz, tel. (0-52) 22-47-27; **Chorzów:** ESCOM-Chorzów, tel. (0-32) 41-10-18; **Częstochowa:** INWAR S.A., tel. (0-34) 25-32-25; **Gdańsk:** ESCOM-Gdańsk, tel. (0-58) 48-44-74; PRETOR, tel. (0-58) 47-17-70; **Katowice:** ESCOM-Katowice, tel. (0-32) 58-94-22; MICOMP, tel. (0-32) 51-30-86; **Kielce:** OPTIMUS-Itech, tel. (0-41) 477-57; **Koszalin:** ESCOM-Koszalin, tel. (0-94) 42-52-74; **Kraków:** ESCOM-Kraków, tel. (0-12) 67-07-10; MULTISOFT, tel. (0-12) 66-95-00; QMK, tel. (0-12) 22-38-86; **Legnica:** KSEROMATIC s.c., tel. (0-76) 54-05-05; **Lublin:** ESCOM-Lublin, tel. (0-81) 55-47-23; **Łódź:** ESCOM-Łódź, tel. (0-42) 32-02-26, SOL SERWIS, tel. (0-42) 37-06-56; **Olsztyn:** ESCOM-Olsztyn, tel. (0-89) 27-03-56; **Opole:** ESCOM-Opole, tel. (0-77) 54-55-86; **Oświęcim:** KOBAX-Systemy, tel. (0-33) 42-71-11; **Poznań:** ESCOM-Poznań, tel. (0-61) 51-77-92 do 94; ON-LINE Centrum, tel. (0-61) 52-36-65; **Radom:** Novatech, tel. (0-48) 60-22-67; **Rzeszów:** ESCOM-Rzeszów, tel. (0-17) 347-26; **Szczecin:** ESCOM-Szczecin, tel. (0-91) 34-65-03; OPTIMUS-ATS, tel. (0-91) 62-31-75; **Warszawa:** A.P.N. PROMISE, tel. (0-22) 620-12-81 w. 173; ESCOM-Warszawa, tel. (0-22) 620-50-17; FONTEX POLSKA, tel. (0-22) 620-34-70; Księgarnia Bankowa, tel. (0-22) 620-21-18; Księgarnia PLJ, tel. (0-22) 628-90-34.

ISSN 1230-8773 INDEX 32035

Świat Gier Komputerowych

ROK NR 11/96 (47)

REDAKTOR NACZELNY
Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZ.
Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY
Krzysztof Wirszyllo

DZIAŁ PRENUMERATY
Agnieszka Jasiulewicz

SKŁAD KOMPUTEROWY
Tomasz Łoboda
Malgorzata Zalska

WSPÓŁPRACA
Michał J. Adamczak
Sebastian Babczyński
Piotr Bilski
Rafał Bumażnik
Jaroslaw Chrostowski
Adam Gregrowicz
Szymon Grabowski
Sebastian Kłomski
Dariusz Lewkowski
Daniel Lisiński
Izabela Makowska
Arkadiusz Matczyński
Piotr Orcholski
Kamil Szafara
Robert Wiśniewski

ADRES REDAKCJI
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. 455-440, tel./fax 455-433

ADRES KORESPONDENCYJNY
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA
IMAGO sp z o.o.
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz

PREZES
Andrzej Kentzer

KONTO
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61

DRUK
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

OKŁADKA
Krzysztof Wirszyllo

KOMIKSY
Michal Śledziński

e-mail:sgk@noghri.bydg.pdi.net



Cześć!

Kiedy piszę te słowa, w redakcji trwa istna nawałnica. Nic dziwnego, właśnie kończymy ostatnie przygotowania do „Gambleriady". Po raz setny dyskutujemy nasze plany i jednocześnie zastanawiamy się, jak też to będzie tym razem? Dodatkowym obciążeniem jest wyzwanie, jakie rzuciła nam konkurencja - mam na myśli międzyredakcyjny turniej Quake'a oraz Duke Nukem 3D (nie spodziewałem się, że frakcja DN3D ma aż tak dlugie ręce). Kto wygra, okaże się już za tydzień. Oczywiście, dla tych, którzy nie będą mogli osobiście odwiedzić targów, zamieścimy w następnym numerze obszerną z nich relację.

A tymczasem, na przeczekanie, oferujemy Wam ten oto numer ŚGK, a w nim - jak zwykle - sporo atrakcji.

Głównym daniem jest Wielki Konkurs CD ŚGK, w którym 100 osób (!) będzie mogło wygrać świąteczną edycję naszego „sidika". Szczegóły na stronie 5. Poza tym ogłaszamy także dwa inne konkursy. Pierwszy związany jest z wydaniem książki „MYST: Księga Atrusa" (patronuje mu wydawnictwo Prószyński i S-ka), drugi zaś dotyczy rolpleji i działu TAWERNA.

Ponieważ - jak to już zapewne wiecie - jesteśmy niespokojnymi duchami i zawsze dodajemy coś nowego do ŚGK, tym razem w ramach eksperymentu zamieszczamy pierwszy felieton z cyklu BEZ PRĄDU. Uwagi krytyczne i/lub pochwały - oczywiście, mile widziane.

Teraz uwaga. Komiksomani! W końcu udało nam się spełnić Wasze życzenie. Nie-strudzony Kael dopadł wreszcie wciąż zabieganego Śledzia i podpierając się Waszymi listami, zażądał wywiadu. Rezultat tego spotkania publikujemy w tym właśnie numerze.

W temacie gier królują dwa hity. Na PC jest nim Albion, potomek sławetnego Ambermoona, zaś na Amigę - Valhalla 3. Reszta, naturalnie, także jest niczego sobie, warto więc zagłębić się w lekturze po uszy.

Na koniec chciałbym podziękować wszystkim tym Czytelnikom, którzy wciąż nadsyłają do nas listy pochwalne na temat KONSOLI i w ogóle całego pisma. Miło jest wiedzieć, że podoba się Wam to, co robimy. W tej sytuacji wypada mi tylko obiecać, że nie zawiedziemy Waszych oczekiwań.

SPIS TREŚCI



Albion

Amberstar i Ambermoon były tylko na Amigę, Albion zaś jest wyłącznie na PC. Kto za to odpowiada? Na szczęście, dla tej gry warto zmienić nawet cały sprzęt.

16

F-22 Lightning II

Prawdziwa gratka dla miłośników symulacji lotniczych. Można w to grać już dla samych widoków, a przecież to tylko ułamek wszystkich zalet.



22



Power Slave

Doom w egipskich klimatach, który jednak w przeciwieństwie do innych gier 3D, wcale nie epatuje nadmierną przemocą. Słowem, mniej krwi, a przyjemności tyle samo.

Valhalla 3

Gry valhallopodobne to już całkiem spora rodzinka. I prawidłowo, bo dlaczego nie kontynuować dobrego pomysłu. A jeśli jeszcze ulepszy się go tak świetnie, jak w „trójce"...



20



24

Z

Jedna literka i tyle radochy. Choć w sumie trzeba przyznać, że spodziewaliśmy się czegoś więcej. Gra ponad przeciętną, ale niestety, nie wybitna.

ZAPOWIEDZI

OPISY

TRYBUNA

SPRZĘT



CD 2/96 PC/AMIGA number one

Świat Gier Komputerowych 2/96

Kupun Konkursowy

9.60! To nie pomyłka! Tylko 9.60zł

Niska cena - wysoka jakość!

WIELKI KONKURS!

DO WYGRANIA ŚWIĄTECZNA EDYCJA CD ŚGK (2/96)!

JUŻ W GRUDNIU OPUBLIKUJEMY LISTĘ 100 WYGRANYCH!

Na czym polega nasz konkurs? To proste! Widzisz ten kupon w prawym górnym rogu strony? Wytnij go! Wytnij także kupony z innych numerów ŚGK. Weź od młodszego brata, od kolegi, od sąsiada. Utwórz ze znajomymi grupę "sidikomanów", która złoży kupony do wspólnej puli. Wykup wszystkie ŚGK w okolicy. Nieważne. Im więcej zbierzesz, tym lepiej - Twoje szanse rosną! Kiedy będziesz już gotowy, zapakuj swój łup do koperty i wyślij na nasz adres. Już się domyślasz? Tak! Wygrywają ci uczestnicy, którzy będą mogli pochwalić się największą ilością kuponów konkursowych CD ŚGK!

Nie czekaj! Baw się razem z nami! 100 "sidików" czeka! I nie martw się, że masz tylko trzy kupony. Być może tyle już wystarczy, aby stać się laureatem naszego konkursu! A może wcale nie... Pomyślnych łowów!

Przepisy szczegółowe konkursu CD ŚGK:

1. W konkursie wygrywa tych 100 uczestników, którzy nadeślą największą ilość oryginalnych kuponów konkursowych CD ŚGK.
2. W przypadku równej ilości kuponów u kilku uczestników (co najmniej dwóch) o wygranej decydować będzie losowanie.
3. Jedno zgłoszenie (jeden zestaw kuponów) może wygrać tylko jeden kompakt.
4. Zgłoszenie musi zawierać imię i nazwisko nadawcy oraz dokładny adres zwrotny (jeśli istnieje taka możliwość, także numer telefonu - niekoniecznie domowy).
5. Zgłoszenia należy wysyłać na adres redakcji ŚGK do dnia 18.11.1996 (decyduje data stempla pocztowego). Po tej dacie wszelkie zgłoszenia będą anulowane.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za zagubienie przesyłki przez pocztę.
7. Wszyscy uczestnicy zobowiązani są do zachowania numerów, z których wycinali kupony konkursowe CD ŚGK, aby w razie wygranej móc je w każdej chwili przedłożyć stosownej komisji kontrolnej.

Nie zwlekaj! Jutro może być za późno!

LISTA SKLEPÓW, W KTÓRYCH MOŻESZ KUPIĆ CD ŚGK

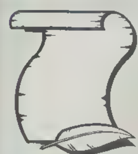
Białystok: AMIKOM, ul. Piłsudskiego 38, tel 0-85 43-60-28
Bielsko-Biała: Andrzej Hofman, ul. I Armii Wojska Polskiego 4/41, tel. 0-33 18-14-18
Brzeg: LEMINGS, ul. Staromiejska 12/1a, tel. 0-77 16-52-04
Bydgoszcz: Złoty Smok, ul. Gdańska 42
Bydgoszcz: CHIP PARADISE, ul. Śniadeckich 28, tel. 0-52 45-54-94
Bydgoszcz: ATAPOL, ul. Sienkiewicza 1, tel. 0-52 45-67-36
Bydgoszcz: INFO PANDA, ul. Śniadeckich 20, tel. 0-52 28-73-03
Bytom: BESTCOM, ul. Kolejowa 6, tel. 0-32 81-49-17
Gdynia: MAWIX, ul. Jana z Kolna 2, tel. 0-58 20-12-49
Gliwice: MERCURIUS, ul. Konstytucji 14b, tel. 0-32 31-28-81
Jelenia Góra: PRIMA, ul. Pocztowa 5, tel. 0-75 24-873
Kalisz: Stoisko Firmowe "ULISSES", ul. Śródmiejska 26, tel. 0-62 573-816
Katowice: COMPACT STUDIO, ul. Józefowska 114/67, tel. 0-32 106-27-68
Koszalin: JATRA, ul. Zwycięstwa 104a, tel. 0-94 42-48-43
Kraków: BAJPCtek, ul. Wiślna 8, tel. 0-12 22-29-92
Kraków: USER, ul. Rzemieślnicza 31, tel. 0-12 66-69-22
Lublin: XYZ, ul. Okopowa 6, tel. 0-81 73-62-66
Łódź: Salon Prasy AKG, ul. Piotrkowska róg Zamenhoffa, tel. 0-42 30-27-48
Łódź: Księgarnia Elektronika, ul. Piotrkowska 39, tel. 0-42 32-51-64
Łódź: Księgarnia Elektronika, ul. Piotrkowska 199, tel. 0-42 36-67-58
Łódź: PACMAL, ul. Nastrojowa 54,
Malbork: GRACOMM, UL. Mickiewicza 26, ul. 0-55 72-65-69
Poznań: BI&K COMPUTER, ul. Wierzbięcice 37, tel. 0-61 33-19-71
Rzeszów: AVALON, ul. Targowa 1, tel. 0-17 52-27-07
Szczecin: FHU H. Synowiec, ul. Parkowa 35/16, tel. 0-91 23-00-93
Tomaszów Maz.: AMI-MAX PH "Jagódka", ul. Warszawska 8/10, tel. 0-44 24-63-02
Warszawa: Amiga Computer Service, ul. Batorego 10, tel. 0-22 25-93-70
Warszawa: PHU Ryszard Kulik, giełda komputerowa
Warszawa: MIRAGE, ul. Gen. Abrahama 4, tel. 0-22 671-15-51
Warszawa: CD Projekt, ul. Indyjska 25a, tel. 0-22 672-80-18
Warszawa: CD Projekt, ul. Pereca 2
Warszawa: Digital Multimedia Group, ul. Grzybowska 39, tel. 0-22 620-82-99
Warszawa: MARKSOFT, ul. Perzyńskiego 2, tel. 0-22 663-93-90
Warszawa: ANDROMEDA, giełda ul. Grzybowska
Wrześnla: EUREKA, ul. Wojska Polskiego 13, tel. 0-66 36-27-14

Listy

Na początek podaję informację z rodzaju EXTRA HIPER ULTRA WAŻNYCH. Otóż jeden z naszych Czytelników, Sławomir Łukasz, student V roku socjologii na Wydziale Nauk Społecznych US, zamierza napisać pracę magisterską na temat wpływu multimedialnej techniki komputerowej na proces socjalizacji dzieci i młodzieży. Szczególnie interesuje go kształtowanie się postaw i zachowań młodych ludzi na skutek zetknięcia się z grami komputerowymi bazującymi na elementach przemocy i pornografii. Brzmi to bardzo poważnie, ale upraszczając chodzi o to samo, o czym dyskutowaliśmy przez kilka ostatnich numerów na łamach ŚGK w dziale POLEMIKI. Aby osiągnąć ten szczytny cel, Sławkowi potrzebna jest Twoja pomoc. Niewielka, bo wystarczy tylko wysłać list. Spróbuj wyrazić w nim swoją opinię, podać argumenty, skrytykować lub pochwalić zjawisko występowania przemocy w grach (oczywiście, krótko i rzeczowo oraz bez wulgaryzmów). Liczy się każdy głos w tej sprawie. Jeśli Sławkowi się powiedzie, będzie to pierwsza w kraju poważna praca naukowa poświęcona nam, graczom i naszym ukochanym grom. Pisz na adres:

Sławomir Łukasz
ul. „Grota"-Roweckiego 54/40
43-100 Tychy

A teraz już przejdźmy do kolejnej dawki listów od Czytelników ŚGK.



Piszę z apelem do całej braci komputerowej (głównie amigowców). Ludzie!!! Jeśli chcecie, eby gry i programy sprowadzane z zagranicy były całkowicie po polsku i z polską instrukcją, to piszcie do wszystkich software'owych kolosów. Ja dostałem potwierdzenie, że im więcej listów z taką prośbą dostaną, tym szybciej spełnią nasze żądania. Oto fragment listu z firmy Digita International z Anglii:

„Unfortunately none of our products are translated into polish at the moment, but we may do this in the future, depending on how many polish people want it!..."

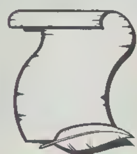
Podpisał to Mark Jackson z Technical Support Division. Jeżeli słyszeliście o ich programach (np. Wordworth), to piszcie do nich na adres:

Digita International Limited
Black Horse House
Exmouth EX8 1JL
England

Piszcie również do innych firm (...).

Piotr Biernacki
Nowe Skalmierzyce

Apel godny uwagi. Wypada tylko przyklasnąć idei i samemu stanąć na barykadach. Pamiętam, że kiedyś już otrzymaliśmy list o podobnej treści, w którym jeden z naszych Czytelników namawiał nas do opublikowania specjalnego blankietu z gotowym tekstem. Ponieważ listów takich w międzyczasie przyszło całe mnóstwo, postanowiliśmy przyłączyć się do akcji. Jeśli wszystko pójdzie po naszej myśli, już w następnym numerze prośbę tę spel-nimy.



Zgłaszam się do Was z ogromną prośbą. Wiem, że to może utrudnić Wam życie, ale pomoże wielu innym, nie tylko mnie, Czytelnikom Waszego pisma. Otóż chodzi o to, że ŚGK ukazuje się (a właściwie powinien się ukazywać) pierwszego lub drugiego dnia każdego miesiąca. Natomiast ja otrzymuję go (tzn. kupuję w kiosku) dopiero między dziesiątym a piętnestym każdego miesiąca. Bardzo lubię rozwiązywać Wasze konkursy (przyznam, że zadbaliście o poziom trudności niektórych z nich - trzymajcie tak dalej!), zwłaszcza te, w których można wygrać cenne nagrody, jak kasety VHS, upominki oraz nagrody w postaci komputera czy gier komputerowych. Z powodu tego, że czas przysłania rozwiązania jest ograniczony do piętnastego każdego miesiąca, nigdy nie zdążę ich rozwiązać, a właściwie wysłać (rozwiązuję je nawet po upływie terminu, chyba że nie mam czasu lub o nich zapomniałam). Dlatego proszę Was o przedłużenie czasu przynajmniej do dwudziestego dnia każdego miesiąca. Byłabym bardzo wdzięczna, gdybyście zajęli się tym. Jestem pewna, że wielu Czytelników poparłoby moją prośbę. Serdecznie dziękuję.

PS. Mam również drugą prośbę. Czy mogę prosić o adres Artura z Warszawy, który w numerze 10/96 (LISTY) prosił o opis do gier „Alone in the Dark" oraz „Dune 2". Posiadam oba archiwalne już numery, w których umieszczone są owe opisy. Chciałabym przesłać mu ich ksero.

Justyna Świerk
Chorzów

Nie kryję, że faktycznie takie rozwiązanie utrudniłoby nam życie. Termin konkursów nie jest wyssany z palca, ale dyktuje go nasz proces produkcyjny (co za fatalne określenie). Niemniej od następnego numeru spróbujemy coś z tym zrobić.

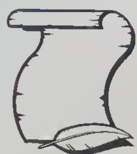
Sprawa druga, adres Artura z Warszawy. Niestety, nie mogę spełnić Twojej prośby, gdyż obowiązuje mnie tajemnica korespondencji i o ile sam Artur nie wyrazi na to chęci, nie opublikuję jego adresu na łamach ŚGK (z tych samych powodów nie mogę opublikować numeru Twojego telefonu). Jedyne, co pozostaje w tej sytuacji, to czekać na odzew Artura i wówczas podać mu Twoje namiary. Mam nadzieję, że tak się właśnie stanie i że wszystko skończy się pomyślnie.



Już od ponad roku jestem Waszym stałym czytelnikiem i muszę stwierdzić, że według mnie jesteście najlepszym czasopismem kompu-terowym na polskim rynku. Dlatego do Was właśnie zwracam się z wielką prośbą. Jestem zwolennikiem gier strategicznych. Posiadałem oryginalną grę „Harpoon", przy której spędzałem wiele nocy (i większą część urlopu). Przez moje lenistwo nie zrobiłem zapasowej kopii i pech chciał, że jedna z dyskietek uległa zniszczeniu. Bardzo mnie to zmartwiło. Jestem posiadaczem A500 (1 MB RAM), a jak wiecie, taki komputer jest już prawie zabytkiem i coraz trudniej zdobyć dobrą grę strategiczną. Dlatego bardzo Was proszę - wydrukujcie mój list. Może znajdzie się ktoś, kto posiada tę starą grę. Może ktoś ją jeszcze wydaje? Jeśli tak, to proszę o adres.

Zbyszek Józwik
ul. M. Curie-Skłodowskiej 96/84
59-301 Lubin; woj. legnickie

Na Twoje życzenie, Zbyszku, podaję Twój adres. Liczę, że któryś z Czytelników pomoże Ci rozwiązać Twój problem. Wiem, jak to jest, stracić grę z powodu wspomnianego przez Ciebie niedbalstwa, bo sam byłem w tej sytuacji, dlatego osobiście dołączam się do Twojej prośby. Ludzie! Ratunkuuuu!



1. Czy oceny gier wystawia tylko autor artykułu, czy może cała redakcja?

2. W numerze 9/96 na str. 44 i 45 jest opis „The 11th Hour", gdzie w metce jest napisane, iż jest to przygodówka, a w nr. 10/96 w HITACH jest ona w logicznych. Czemu?

3. Tak samo, jak wyżej, jest ze „Space Hulkiem" (10/96). Część pierwsza jest w rolpleju, a druga w strategiach. Czemu?

4. Błagam Was, zamieszczajcie dokładne wymogi sprzętowe. Piszcie ile gra zajmuje MB, bo niektóre gry z CD-ROM wejdą na twardziela. Jeśli nie będzie tej informacji, nie wiadomo, które gry gracz nie mający CD może wgrać na dysk.

Robert Czulda
Łódź

ODP. 1. Wstępne oceny wystawia autor, zawsze jednak są one sprawdzane i w razie konieczności korygowane przez redakcję.

ODP. 2. Już kiedyś o tym wspominałem, ale wyjaśnię jeszcze raz. HITY są działem tworzonym przez Czytelników i to oni odpowiadają za zawartość tabeli. Wspomniany przez Ciebie przypadek nie jest pierwszym w dziejach tej rubryki. Oczywiście, moglibyśmy prowadzić własną korektę HITÓW (czasem aż nas ręka świerzbi), ale postanowiliśmy tego nie robić. Brzydzi nas jakakolwiek cenzura, a taka - czyli manipulowanie gustami Czytelników - w szczególności. Skoro większość uważa, że „The 11th Hour" jest grą logiczną, dlaczego mielibyśmy to zmieniać? Czytelnicy mają prawo do własnego zdania. My także, dlatego nadal uważamy, że jest to przygodówka. Jedno drugiemu nie przeszkadza.

ODP. 3. Tu akurat sprawa wygląda nieco inaczej. Otóż po długiej dyskusji w redakcyjnym gronie stwierdziliśmy, że o ile „Space Hulk" był skomplikowanym rolplejem z domieszką strategii, o tyle „Space Hulk 2" stanowi dokładną odwrotność tej mieszanki. Dlatego właśnie „jedynkę" zaliczamy do rolpleji, a „dwójkę" do startegii. Naturalnie, jest to nasz subiektywny pogląd i można się z nim nie zgadzać. Nikt nie ma monopolu na wszechwiedzę.

ODP. 4. To, o czym piszesz, nie jest naszym błędem, tylko działaniem zamierzonym. Ilość wolnych megabajtów na „twardym" potrzebnych dla zainstalowania gry jest informacją, która przede wszystkim ułatwia życie piratom, a tych w myśl stosownej ustawy popierać nie możemy (zaś prywatnie - nie chcemy). Zresztą w naszym mniemaniu nie jest to informacja pierwszej ważności; bardziej liczą się inne wymagania (np. procesor). Poza tym, jeśli ktoś się uprze, to zawsze znajdzie dla ulubionej gry miejsce na swoim „hadeku", więc w czym problem.

P.P.

FIDO i Mel na tropie...



CO SIĘ DZIEJE? KIM... CZYM JESTEM? CZYŻBY? NIE, TO NIEMOŻLIWE! STAŁEM SIĘ KARALUCHEM! SZKARADNYM...

...INSEKTEM.

TEN MEDALION! PAMIĘTAM... CHWILA, SŁYSZĘ JAKIEŚ GŁOSY ZA DRZWIAMI.

PANIE SAMMS! TO MY! WESELI FACECI OD... **DEZYNSEKCJI!**

OCH... NIE!

NIE MA GO W DOMU? TYM LEPIEJ! ALE SIĘ Z ROBALAMI ZABAWIMY!

SZEFIE! TAM JEDEN PEŁZNIE!

NO TO **GAZEM** GO!

TAK ŁATWO SKÓRY NIE SPRZEDAM.

TWARDZIEL Z NIEGO. ZOBACZYMY CZY ZMIĘKNIE, JAK GO TROCHĘ... PRZYCISNĘ!

TYLKO SPRÓBUJ, STARY.

TO BOLI!

SZEFIE, ZOSTAŁY JUŻ TYLKO GRANATY.

UWAGA! PRZERYWAMY KOMIKS Z POWODU WAŻNEGO KOMUNIKATU.

Z ZAKŁADU PSYCHIATRYCZNEGO „RUSAŁKA" W OKOLICACH PCIMIA DOLNEGO...

ZBIEGŁ JEDEN Z PACJENTÓW - MŁODY RYSOWNIK KOMIKSÓW, ZNANY JAKO ŚLEDZIU. KOMENDA REJONOWA W PCIMIU DOLNYM Z GÓRY DZIĘKUJE ZA WSZELKIE INFORMACJE DOTYCZĄCE ZBIEGŁEGO.

A TERAZ... ZAKOŃCZENIE!

WŁAŚCIWIE, TO... DO TYCH KARALUCHÓW NIC NIE MAM.

JA CHYBA ZACZNĘ HODOWAĆ TE PRZESYMPATYCZNE ISTOTKI!

NO WŁAŚNIE!

TXT I GFX: ŚLEDZIU

Independence Day

IBM

Producent: Electronic Arts/Fox Interactive

Sukces kasowy, jaki odniósł film Independance Day, zachęcił producentów software'u do stworzenia komputerowej inwazji Obcych na Ziemię. Twoim zadaniem w grze będzie obrona naszej planety przed atakami przybyszów z kosmosu. W Twojej dyspozycji znajdą się najnowocześniejsze samoloty, poczynając od amerykańskiego FA-18s, a na rosyjskim MIG-31 kończąc. Tocząc powietrzne walki, będziesz mu-siał chronić ziemskie miasta, z których każde ma byc ponoć łatwe do roz-poznania. **Independence Day** ma ukazać się w wersji prze-znaczonej na Win '95 jeszcze w tym miesiącu, zaś dystrybutorem gry na Polskę jest firma IPS.

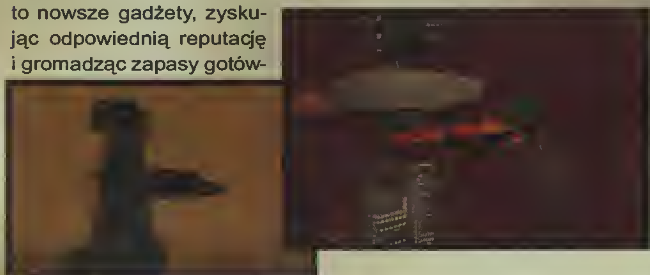


HARDWAR

IBM

Producent: Gremlin Interactive

Przełom listopada i grudnia to data premiery kolejnej gry firmy **Gremlinu** zatytułowanej **HardWar.** Wcielasz się w niej w gotowego na wszystko pilota futurystycznego pojazdu. Twoim jedynym celem jest ucieczka z aktualnego miejsca zamieszkania - miasta Źle Ukierunkowanego Optymizmu znajdującego się na zapomnianej planecie Titan. Ulepszając swój pojazd o coraz to nowsze gadżety, zyskując odpowiednią reputację i gromadząc zapasy gotówki, być może kiedyś osiągniesz swój cel. Jak na razie czeka Cię jednak tylko twarda walka z konkurencją. Wśród wielu atrakcji gry warto zwrócić uwagę na inteligencję komputerowych przeciwników - to dla pojedynczego gracza - oraz możliwość zabawy nawet ośmiu graczy jednocześnie - to dla sieciomanów.



U.S. NAVY FIGHTERS '97

Producent: Electronic Arts/Jone's

U.S. Navy Fighters '97 to następca słynnego, hmm... ***U.S. Navy Fighters***. Działający w środowisku Win '95 **USNF '97** oferuje bardziej realistyczne samoloty, nowe obszary lotów, możliwość gry zespołowej zarówno w sieci, jak i poprzez modem oraz przede wszystkim zupełnie nowe wrażenia związane z pilotowaniem samolotów powstałych w okresie między początkiem lat sześćdziesiątych, a rokiem 2000. Delicje. **USNF '97** będzie dostępny w sklepach już w listopadzie. Jego dystrybutorem jest firma IPS.

IBM

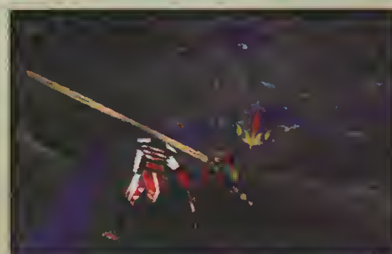


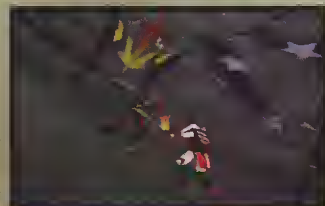
HYPERBLADE

IBM

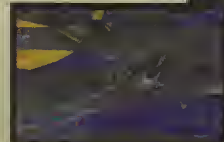
Producent: Activision

Połączenie hokeja i zapasów w stylu wolnym proponuje Ci firma **Activision** w swoim najnowszym programie zatytułowanym **Hyperblade**. Jest rok 2065, a Ty startujesz w międzynarodowej lidze **Hyperblade**. Przeciwko sobie masz jedenaście zespołów, z których każdy złożony jest z najbardziej krwiożerczych zabijaków. Dla nich zabić Cię, to nie problem. Dla Ciebie zresztą też nie. Walcząc na śmierć i życie o punkty w specjalnie przygotowanych do tego halach, będziesz mógł podziwiać super płynną animację i tegoż rodzaju grafikę. Miód. **Hyperblade** w wersji na DOS i Win '95 ukaże się na przełomie października i listopada dzięki staraniom firmy Marksoft.









FLYING CORPS

Producent: Empire/Rowan Software

Jak zapowiada firma Marksoft, na przełomie października i listopada do sklepów trafi **Flying Corps** - super symulacja wojny powietrznej lat 1914-1918. Jako pilot bądź to państw centralnych, bądź też Aliantów, będziesz miał możliwość oblatania niemalże wszystkich maszyn, jakie brały udział w walce. Wspaniała grafika, realistyczne warunki lotu, możliwość wydawania komend innym lotnikom oraz wiele poziomów trudności - myślę, że to wystarczy, aby każdy miłośnik starych samolotów wybałuszył oczy. **Flying Corps** ukaże się w wersji na Windows '95.

IBM





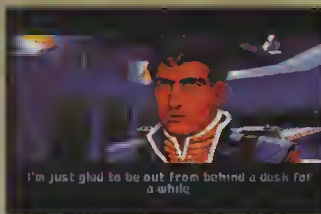
WING COMMANDER: THE KILRATHI SAGA

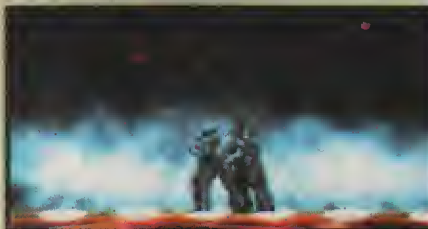
Producent: Electronic Arts/Origin

IBM



Cała wojna z Kilrathi, agresywną kotopodobną rasą, jest już w jednym opakowaniu. Przeznaczona na Windows '95, The Kilrathi Saga obejmuje siedem programów, wliczając w to *Wing Commandera, Secret Missions 1 i 2, Wing Commandera 2, Special Operations 1 i 2 oraz Wing Commandera 3.* Zestaw jest bardzo prosty w obsłudze i pozwala swobodnie za- lub odinstalować dowolnie wybrane gry z wyżej wymienionych. **The Kilrathi Saga** powinna lada dzień trafić do sklepów, a jej dystrybutorem jest firma IPS.





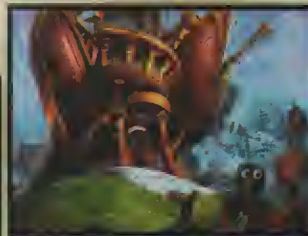
Muppet Treasure Island

Producent: Activision

Któż nie pamięta Kermita, Świnki Peggy, Gonza i innych pluszowych kukiełek wymyślonych przez Jima Hensona? Teraz, dzięki firmie **Activision** i jej **Muppet Treasure Island**, masz okazję wziąć udział w wyprawie Muppetów na wyspę skarbów. W jej trakcie będziesz musiał rozwiązać niejedną zagadkę, stoczyć wiele bitew, dogadać się z piratami, a przede wszystkim wytrzymać olbrzymią dawkę humoru w muppetowym stylu... No, nie wiem, czy Ci się to uda. Dystrybutorem gry w Polsce jest Marksoft, który obiecuje, iż pojawi się ona jeszcze w listopadzie. **MTI** oferowany będzie w wersji na Win 3.1 i '95.

IBM



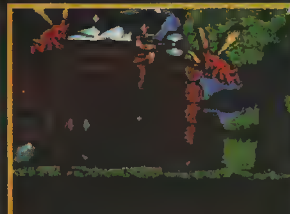




AMIGA

Reality

Producent: B.P.M.



Tym razem raczej nowość, niż jej zapowiedź; w dodatku oferta z pogranicza grania i programowania - zestaw **Reality**, służący do tworzenia w prosty sposób całkiem przyzwoitych gier na Amigę. Przy jego pomocy w krótkim czasie każdy użytkownik Amigi, nawet nie znający zasad programowania, kodu maszynowego i tym podobnych bzdetów, jest w stanie zmontować sobie rozmaite gierki - głównie zręcznościowe, choć również labiryntówki oraz gry logiczne. Jako przykład programów wyprodukowanych przy użyciu **Reality** służyć mogą takie tytuły, jak ***Wrath of Gwendor*** (i jego kontynuacja - ***Return of Gwendor***) czy ***Seemore Doolittle's Toyland Capers***. Ani ich grafika, ani dźwięk nie porażają urodą, za to gra się w nie całkiem przyjemnie, są one dość rozbudowane (czytaj: nie da się ich skończyć w godzinę), a powstały w rewelacyjnie krótkim czasie: w przeciągu trzech (!) dni. W dobie coraz mniejszej oferty programowej na Amigę, **Reality** jest rewelacyjnym pomysłem - każdy może stworzyć sobie to, w co akurat ma ochotę pograć. Może na przykład wymieniać te programy ze znajomymi, dzięki czemu zapewni sobie stały dopływ „świeżego mięska". Co więcej, samo kreowanie gier staje się równie dobrą zabawą, jak granie!

M.J.A.





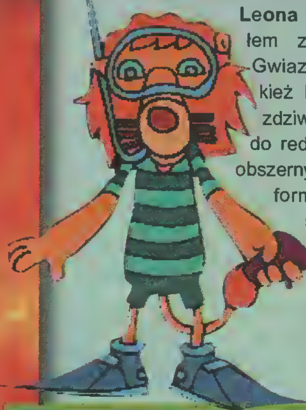


LEW LEON

Producent: Leryx-Longsoft/CD Projekt

Na łamach wrześniowego numeru ŚGK pojawiała się krótka zapowiedź polskiej gry zatytułowanej **Lew Leon**. Podałem wówczas informację, że program ukaże się pod koniec listopada, co było obietnicą złożoną bezpośrednio przez dystrybutora gry, firmę CD Projekt. Wszyscy jednak wiemy, jak to jest z dotrzymywaniem terminów przez firmy software'owe.

Słowa: „opóźnienie", „przełożono" i „przesunięto" są w tym przypadku na porządku dziennym. Naturalnie nie wypływa to ze złośliwości tychże firm czy ich niesolidności, ale z chęci uczynienia programu jak najlepszym. W swoich przewidywaniach premierę **Lwa Leona** przełożyłem zatem na Gwiazdkę. Jakież było moje zdziwienie, gdy do redakcji trafił obszerny pakiet informacji prasowych wraz z grafikami, działającą wersją demonstarcyjną gry i, co najważniejsze, potwierdzeniem daty jej premiery. A ja myślałem, że pewne rzeczy są niezmienne - na przykład niedotrzymywanie terminów przez producetów software'u. Coż, od każdej reguły zdarzają się miłe wyjątki, a **Lew Leon** jest właśnie jednym z nich.



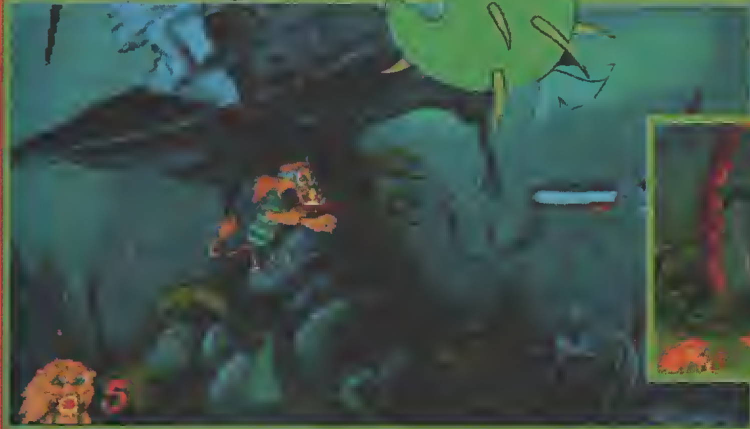
Czego można spodziewać się po najnowszej polskiej platformówce? Ano, cytując słowa naszego redakcyjnego grafika, **Lew Leon** szybko może dorobić się opinii najlepszej gry w swej klasie, bijąc przy tym nawet takich disney'owskich gigantów, jak ***Aladdin*** czy ***Lion King***. I nie są to puste słowa. Atuty, jakimi dysponuje **Lew Leon**, są naprawdę pokaźne. W pierwszy rzędzie mam tutaj na myśli rewelacyjną, baśniową grafikę stworzoną przez zespół utalentowanych studentów i absolwentów Akademii Sztuk Pięknych. Prace nad nią były bardzo żmudne i pochłonęły mnóstwo papieru, ołówków, farb i prądu zasilającego komputery, a ich kolejność wyglądała tak. Jako pierwsze światło dzienne ujrzały szkice przedstawiające każdy pojedynczy etap gry. Po ich zatwierdzeniu (lub nie) przez „directora" programu zostały one wzbogacone o wszystkie możliwe obiekty: przedmioty, platformy, przeciwników itp. Na tym etapie prac ustalono też jakimi ścieżkami będzie poruszał się Leon i jego wrogowie. Tak przygotowane projekty skierowano w końcu do malarzy, którzy na ich podstawie stworzyli tła (malując przy okazji drzwi, okna, komputery i siebie nawzajem). Następnie całość została zeskanowana i poddana obróbce komputerowej. W sumie stworzono trzy niezależnie przesuwane plany gry. Praca grafików dobiegła końca. Na razie.

W tym samym czasie gorączkowe prace trwały również w zespole animatorów. Postawione przed nimi zadanie było chyba nawet trudniejsze od tego, z jakim musieli uporać się graficy. Według początkowych założeń każda z postaci biorących udział w grze miała być animowana na najwyższym platformowym poziomie. Ponieważ dobra animacja wymaga większej ilości klatek od złej animacji, na potrzeby gry stworzono ich ponad 10.000! Już sam Leon „porusza się" na przykład z pomocą ponad 1.000 klatek. W tym kontekście bardzo interesująco przedstawia się tempo pracy grafików przygotowujących i kolorujących klatki. Otóż jeden człowiek wykonywał ich średnio do 10 na dzień, a często bywało i tak, że nie osiągano nawet i tej liczby. Nic dziwnego, że prace nad animacjami trwały najdłużej, w sumie jednak efekt końcowy przeszedł chyba nawet oczekiwania twórców, a na pewno moje. Po tym, co zobaczyłem w demku gry nie sądzę, aby szybko mógł się znaleźć jakiś rywal zagrażający pozycji **Lwa Leona**. Podobną opinię mogę wystawić również grafice, muzyce i grywalności. No, ale nie dajmy się ponosić emocjom. Programu jeszcze nie ma, a tu ktoś już wali peany na jego cześć. Poczekamy, zobaczymy.

Na koniec chciałbym jeszcze przekazać ważną informację od firmy Leryx-Longsoft. Otóż w trakcie testowania programu nie ucierpiało żadne zwierzę, ani tym bardziej żaden lew. Do sprawdzenia gry wykorzystano natomiast tabun potencjalnych odbiorców w wieku od 8 do 15 lat, którzy również nie odnieśli żadnego uszczerbku na zdrowiu. Widocznie byli nieźle uodpornieni.

Piotr Orchołski







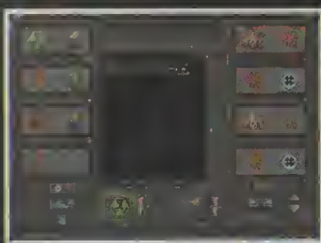
Lew Leon

W PRZYGOTOWANIU

ZRĘCZNOŚCIOWA

PC

486 DX2/33 MHz,
8 MB RAM, 5HDD
CD-ROM





Po tym, jak *Panzer*, a później *Allied i Fantasy General* z łoskotem przetoczyły się przez świat strategii, wszyscy wiedzieli, że nie trzeba będzie długo czekać na pojawienie się kolejnego „generała". Zastanawiano się tylko, gdzie osadzona zostanie jego akcja. No i wyszło tak, że po świecie rzeczywistym i świecie fantasy przyszedł w końcu czas i na świat... na wszechświat. Nie inaczej, bowiem wraz ze **Star Generalem** właśnie rozpoczęła się era podboju kosmosu. Sądząc li tylko po wersji demonstracyjnej gry, która trafiła do nas jakiś czas temu, z czystym sumieniem mogę powiedzieć, iż znów szykują mi się ciężkie dni i nieprzespane noce.

Star General

Producent: Mindscape/SSI

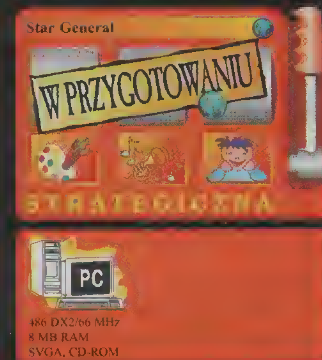
Na pierwszy rzut oka **Star General** przypomina swoich poprzedników: sześciokątne pola, menu z prawej strony ekranu, maksymalna siła jednostki równa dziesięć. Oczywiście, teraz główną dekoracją ekranu są wesoło błyskające gwiazdy, choć tak naprawdę nie one grają tu pierwszą rolę, lecz planety. Otóż wyobraź sobie, że na tych ostatnich możesz lądować i je zdobywać! **Star General** przypomina wówczas starego, dobrego *Panzer Generala*, choć oczywiście tylko do pewnego stopnia. To nie wszystko. Planety możesz „rozbudowywać", umieszczając na nich fabryki i kopalnie, a trzeba Ci wiedzieć, że odpowiednio zagospodarowana planeta jest nieocenionym źródłem gotówki tak Ci przecież potrzebnej do zwiększenia stanu floty i sił „naziemnych". Można zatem powiedzieć, iż poza czystą, „wojującą" strategią, masz tutaj również do czynienia z zarządzaniem planety. *Sim Earth*? Tak, ale w sumie w bardzo niewielkim stopniu. Dziewięćdziesiąt procent gry i tak skoncentrowanych jest na wojnie, jaką toczyć będziesz z innymi zamieszkującymi kosmos rasami.

Walka po staremu podzielona została na poszczególne bitwy, w których osiągnąć musisz postawione Ci uprzednio cele. Naturalnie, jeśli jeszcze się nie domyśliłeś, nie jest to łatwe. A będzie nawet trudniejsze w pełnej wersji gry, jako że dojdzie w niej jeszcze dyplomacja i cały stos związanych z nią kłopotów. Ot, nie wolno Ci na przykład obrazić żadnego Obcego dyplomaty, gdyż konsekwencje tego czynu mogą grozić międzyplanetarną wojną. Oj, zapowiada się smakowite danie.

Star General powinien pojawić się jeszcze przed końcem tego roku.

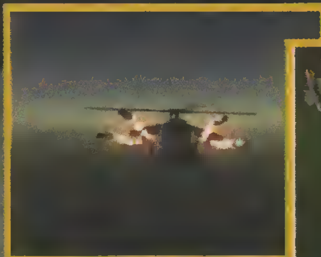
Piotr Orcholski

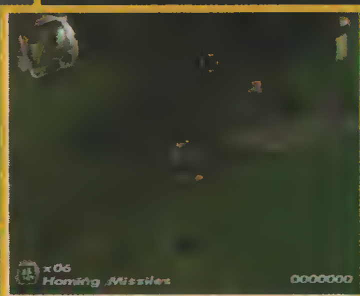




SWIV 3D

Producent: SCI





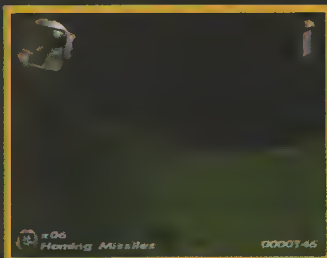
Niektóre gry cierpią na chorobę podobną do tej, jakiej ulega wiele filmów. Przypadłość ta nie ma nazwy, ale łatwo ją rozpoznać, gdyż obok tytułu danego dzieła pojawia się nagle jakaś cyfra. Przykładów można wymieniać bez liku: ***Rocky V, Rambo III, Star Trek IV*** i wiele innych. Z grami jest bardzo podobnie. Co jest interesującego w tych „numerowanych" programach to fakt, iż podobnie jak wspomniane wyżej filmy, zawsze mogą one liczyć na szeroką rzeszę odbiorców. Reguła jest bowiem taka, że jeśli podobała się część trzecia, to na pewno powstanie i część czwarta. Kolejne wcielenia tej samej gry są przy tym tak projektowane, aby trafiały w gust przeciętnego gracza. I dlatego odnoszą sukces.

Tak się akurat składa, że firma **SCI** szykuje się do premiery tego typu gry. Nosi ona nazwę **Swiv 3D** i jeśli masz dobrą pamięć, to być może przypomnisz ją sobie z czasów, gdy na topie znajdowała się jeszcze Amiga. Wówczas nazwa gry ograniczała się po prostu do **Swiv**, a sam program był zwykłą strzelaniną rozgrywającą się w dwuwymiarowym środowisku. Teraz, po latach, **Swiv** dorobił się trzeciego wymiaru, a to z racji owego magicznego 3D. Opłacało się to jednak zrobić, gdyż rezultat tego zabiegu jest naprawdę zadziwiający. Do ręki otrzymujesz (lub raczej otrzymasz, jeśli producentom dopisze szczęście) super szybki pseudo symulator helikoptera, którym latasz sobie we wspaniałej górskiej scenerii i strzelasz do wszystkich, którzy mają cokolwiek wspólnego z uprowadzeniem Twojej córki.

Jeśli chodzi o grafikę programu, to rzeczywiście jest ona fantastyczna. W pełnej wersji **Swiva** (niestety, wciąż mamy tylko demo) poza górami znajdą się również etapy rozgrywane nad Arktyką, Księżycem i Marsem. Podzielone one zostały na 18 olbrzymich misji, które aż trzeszczą w szwach od nagromadzonego w nich sprzętu wojskowego. Oczywiście, wszystko to musisz zburzyć. Z innych atrakcji gry wymienić można cztery różne pojazdy dostosowane do Twoich potrzeb, kilkanaście rodzajów broni i gadżetów do niej oraz niezwykłą wprost grywalność **Swiva** (3D, oczywiście). Zwłaszcza to ostatnie powinno dostarczyć Ci wiele godzin dobrej zabawy.

Wydanie gry przewiduje się na listopad, a jej dystrybucją w Polsce zajmie się firma Digital Multimedia Group.

Piotr Orchoiski















Producent: Blizzard

...ększych problemów ... role-playing jest to, iż po ...ończeniu prawie nigdy ... o niej nie wraca. Dlaczego? ... te Labirynt, który raz ud... się spenetrować, nie dosta... tylu emocji, co labirynt w... nieodkryty, ta emn czy... pełen pułapek, potworów i skarbo... natomiast rolpleje w 80% składają się właśnie z labiryntów. Regułą jest zatem, iż każdy program tego typu wędruje po ukończeniu na półkę, by tam spokojnie pokrywać się kurzem. W końcu nikomu nie chce się nudzić przy czymś, co już się raz widziało. Jeszcze w tym miesiącu reguła ta może być jednak skreślona z umys-...ów graczy ...owiem ...o szczęśliwego finiszu zbliżają się prace nad **Diablo** - nowym dzieckiem firmy **Blizzard**, które będzie prawdziwym... eee, może inaczej.

Jak wszyscy wiemy, z pomocą ***Warcrafta 2*** firma **Blizzard** praktycznie zmonopolizowała rynek strategii rozgrywających się w czasie rzeczywistym. Po sukcesie tego programu twórcy z tego teamu zaczęli rozglądać się za nowym tematem, jak również wspólnikiem, który chciałby go w kooperacji realizować. Tym kimś okazała się kalifornijska firma Condor.

Korzystając z doświadczeń nabytych podczas tworzenia ***Warcrafta***, **Blizzard** postanowił, iż nowy program również rozgrywany będzie w czasie rzeczywistym, jednak zamiast strategii postanowiono stworzyć klasycznego rolpleja pełnego lochów, czarów i potworów. Nie zapomniano przy tym o całej gamie różnistych współczynników określających osobowość Twojej postaci. Bez nich zwolennicy „twardego" kursu w rolplejowaniu z pewnością poczuliby się zawiedzeni.

Co wszystkie te rzeczy mają wspólnego ze wstępem tego artykułu? Otóż mają, bowiem **Diablo** ma dysponować tzw. generatorem labiryntu, którego główna funkcja po-





legać będzie na tworzeniu nowego rozkładu lochów, sal i korytarzy przy każdej kolejnej rozgrywce! Inny będzie także układ pułapek, przedmiotów i potworów, jak również przebieg i rodzaj powierzonych Ci do wykonania submisji. I choć za każdym razem gra ma się kończyć w podobny sposób, to jednak dróg wiodących do celu będzie wprost nieograniczona ilość. Diablo ma zatem szansę stać się pierwszym rolplejem, który nie powędruje na śmietnik zaraz po tym, jak ktoś skończy w niego grać. Oczywiście, trzeba to najpierw sprawdzić naocznie, osobiście i w praktyce, co jak sądzę nastąpić może jeszcze w tym miesiącu, bowiem dystrybutor **Diablo**, firma CD Projekt, planuje premierę gry właśnie na listopad.

Piotr Orcholski



Diablo

W PRZYGOTOWANIU

ROLE-PLAYNG

PC

CD-ROM

ARCHIMEDEAN DYNASTY

Producent: Blue Byte

Jak wieść niesie **Blue Byte** kończy właśnie prace nad kolejną wersją końca świata. Mądre głowy z tej firmy wymyśliły, że tym razem zagłada znanej nam cywilizacji będzie zarazem początkiem nowej. Proces ten ma przebiegać w kilku etapach. Najpierw nastąpi nuklearna zagłada, potem wyczerpane zostaną zasoby mineralne Ziemi, a na koniec wydarzy się jeszcze kilka innych nieszczęśliwych wypadków, o których nie warto jednak wspominać. No, może o jednym warto. Otóż powierzchnia mórz i oceanów z wolna pokryje się czterdziestometrową warstwą radioaktywnej narośli. Życie na Ziemi przestanie istnieć. Nasz glob zamieni się w pustynię. To będzie koniec świata. Zanim jednak to wszystko nastąpi, ludzkość (a przynajmniej ci, którym starczy na bilet) zejdzie w głębiny mórz i oceanów, i tam zbuduje pierwsze podwodne miasta. Po blisko pięciuset latach, jakie upłyną od tego wydarzenia, ludzkie osiedla znajdą się w najdalszych zakątkach mórz i oceanów. To będzie początek nowego świata. Ma on się nazywać Aqua.

Tak w wielkim skrócie przedstawiają się założenia najnowszej gry **Blue Byte'a** zatytułowanej **Archimedean Dynasty**. Wprawdzie podobnych scenariuszy było już chyba kilka, jednak ta gra wyróżnia się znakomitą realizacją i to zarówno w warstwie fabularnej, jak i technicznej. Mówiąc najogólniej, ma to być symulator łodzi podwodnej poruszającej się we wspaniałym trójwymiarowym środowisku, której główne zadanie polegać będzie na ochronie konwojów, prowadzeniu samodzielnych akcji zaczepnych, a przede wszystkim strzelaniu, strzelaniu i jeszcze raz strzelaniu. Oczywiście, nie do ryb, tylko do innych łodzi podwodnych. Jak można z tego wnioskować, **Archimedean Dynasty** w 90% zorientowany będzie na „akcję". Pozostałe 10% przeznaczonych zostanie na rozmowy z innymi bohaterami gry, operacje kupna/sprzedaży dotyczące najczęściej wyposażenia Twojego statku oraz - jeśli warunki Ci na to pozwolą - podróże po różnych państwach podwodnego świata. Wygląda na to, że będzie to bardzo absorbująca gra. W pełni potwierdza to zresztą demo, jakie trafiło do redakcji ŚGK.

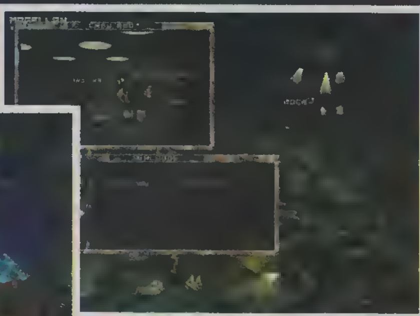
Równie interesująco jak fabuła prezentuje się również techniczna strona programu. Procedury, które napędzają „podwodną" część gry już teraz stawiają **Archimedean Dynasty** w rzędzie najbardziej zaawansowanych technologicznie programów roku. W krótkiej, dołączonej do dema dokumentacji znalazłem na przykład informację, iż program „chodzi" w rozdzielczości 640 na 480 pikseli w 65536 kolorach! Wątpliwe wydaje mi się jednak, abyś zdołał wycisnąć na ekran tę liczbę barw dysponując tylko minimalną, zalecaną do gry konfiguracją sprzętu. Z drugiej strony spece z **Blue Byte** cały czas zapewniają, iż ciągle trwają prace nad dalszym zwiększeniem prędkości i „osiągów" gry. Jeśli zaś chodzi o użytkowników PC 486, co stanowi absolutne minimum wymagane przez program, to ma powstać specjalna wersja gry zooptymalizowana na możliwości właśnie ich komputerów. Co się tyczy właścicieli Pentiumów, którzy stanowić mają głównych odbiorców programu, to mam dla nich radosną wiadomość - otóż **Archimedean Dynasty** będzie w pełni wykorzystywał moc ich procesora. Już teraz mogą oni rozpocząć przygotowania do wizualnej orgii, jaka na pewno rozpocznie się po premierze gry.

Z pozostałych atrakcji **Archimedean Dynasty** wyliczyć można dowolną liczbę widocznych na ekranie źródeł światła, cieniowanie powierzchni zależne od Twojej aktualnej głębokości, gamę ponad 50 renderowanych obiektów (torped, okrętów, broni) oraz możliwość wszechstronnej „interakcji" z otoczeniem. Ten ostatni punkt oznacza, iż będziesz mógł wymienić poglądy na różne interesujące Cię tematy (Hej, skarbie! Gdzie zdobyłaś tę śliczną torpedę, którą uraczyłaś mnie na Morzu Karaibskim?) z ponad setką postaci, jakie spotkasz na swojej drodze. W przeciwieństwie do wielu innych gier, **Archimedean Dynasty** nie daje Ci jednak możliwości eksperymentowania z pytaniami, aż do momentu znalezienia tego, które jest w danej sytuacji właściwe. Musisz zatem wytężyć swoje szare komóry i trafić celną uwagą, pytaniem lub odpowiedzią już za pierwszym razem. Jeśli spudłujesz, a Twój rozmówca odejdzie obrażony lub co gorsza uzna Cię za mięczaka, zawsze będziesz miał szansę dostać to, co chciałeś, rozmawiając z kimś innym. Musisz po prostu kombinować. W **Archimedean Dynasty** jest na szczęście wiele dróg wiodących do jednego celu. Trzeba je tylko znaleźć.

Na razie tyle. Premiera **Archimedean Dynasty** ma nastąpić jeszcze w tym roku, a więc miejmy nadzieję, że rzeczywiście tak się stanie. Do tego momentu pozostaje nam tylko skreślanie dni w kalendarzu.

Piotr Orcholski







Archimedean Dynasty

W PRZYGOTOWANIU

SYMULACYJNA

PC

486 DX2/66 MHz, CD-ROM
8 MB RAM (16 dla Windows '95
Vesa Local Bus, mysz, joystick



TFX: F22

Producent: Digital Image Design/Ocean

Digital Image Design przygotowuje na 1997 rok grę, która powinna przyprawić o drżenie rąk i niespokojny sen tysiące zwolenników symulatorów lotu.

Po wydaniu w 1993 roku znanego *TFX*-a, firma DID przyszałała w 1995: wypuściła znany chyba wszystkim symulator w rzeczywistości dopiero powstającego myśliwca - ***Eurofightera 2000***. Niedługo pojawi się następca tej gry - **TFX:F22**! Już w tej chwili widać, że będzie to kolejne szaleństwo, tym razem na znanym myśliwcu F22. ***Eurofighter 2000*** był wyśmienity, dawał poczucie pilotowania prawdziwego samolotu, czuło się przestrzeń, powietrze, wroga i wojnę. Zanosi się jednak na to, że **TFX:F22** pobije ***Eurofightera*** na głowę. Przede wszystkim grafiką, bowiem gra wykorzystuje akceleratory 3D kart graficznych, co pozwoli na komputerach wyposażonych w procesory Pentium (no i dobre karty graficzne) uzyskać obrazy w 16 milionach kolorów w rozdzielczości 800 x 600 przy prędkości odtwarzania rzędu 25 klatek na sekundę! Gorszą jakość obrazu mają nawet... profesjonalne magnetowidy stosowane w telewizji! Wprowadzono liczne udoskonalenia w użytej podczas pisania gry technologii: pojawił się zaawansowany lightsourcing, dzięki czemu gracz uzyskuje niesamowite poczucie realności i głębi widzianego świata. Bardzo subtelne rozpraszanie światła w atmosferze zmienia się w zależności od pory dnia i warunków pogodowych, a na dodatek wreszcie doczekaliśmy się „prawdziwych" chmur w 3D! Wirtualny kokpit - rewelacja ***Eurofightera*** i prawdziwy przełom w symulatorach - teraz wygląda jeszcze lepiej.





Wielką siłą **Eurofightera 2000** był WarGen, czyli „generator wojny". To dzięki niemu podczas gry miałeś wrażenie, że jesteś faktycznie cząstką olbrzymiej machiny wojennej. Podczas kołowania na pas startowy, w oczekiwaniu na swoją kolej, mogłeś podziwiać startujące samoloty. Podczas lotu spotykałeś pojazdy należące do sprzymierzeńców jak i wrogów, a były to maszyny, które leciały wykonać konkretne, potrzebne z punktu widzenia wojskowego, zadania. To WarGen zapewniał to poczucie realności wojny, gdy na resztkach paliwa dolatywałeś do lotniska z pasem startowym... przeoranym setkami bomb. A teraz ma być lepiej: WarGen w wersji 2.0 obsługuje w czasie rzeczywistym nie tylko własne scenariusze, lecz także pozwala graczowi na kontrolowanie przebiegu bitwy poprzez planowanie indywidualnych misji dla poszczególnych samolotów lub zmiany w strategii prowadzenia wojny. Terenem walki jest obszar 8 państw ulokowanych nad Zatoką Perską, tak więc na brak konfliktów militarnych nikt nie powinien narzekać.

Autorzy gry sami jednak przyznają, że nic nie zastąpi walki z prawdziwym przeciwnikiem, stąd pomimo wprowadzenia dużych udoskonaleń do inteligencji kontrolowanych przez komputer „pilotów" wbudowano liczne mechanizmy umożliwiające walkę w sieci. Istnieje więc możliwość połączenia dwóch komputerów zwykłym kablem szeregowym lub poprzez modem, można także wpiąć własny sprzęt do sieci LAN. Z redakcyjnego doświadczenia wiem, że rozgrywki, w których uczestniczy kilku zapaleńców, są wręcz nieporównywalne z samotną walką z kierowanymi przez komputer samolotami. I choć w warunkach domowych połączenie kilku komputerów może być dość trudne do przeprowadzenia, zachęcam do prób. Na takim symulatorze jak **TFX:F22** każdy uczestnik długo po wyłączeniu komputerów będzie przeżywał przygody, walki powietrzne, „życzliwe" zestrzelenia kolegów i tym podobne atrakcje. ***Eurofighter 2000*** pozwalał w trybie multiplayer na świetną zabawę, podczas której gracze nie walczyli przeciwko sobie, lecz stanowili zgrany zespół - eskadrę, która wspólnie wykonywała zadania. Rozbudowany nowy WarGen i udoskonalona grafika powinny sprawić, że w **TFX:F22** takie współdziałanie będzie jeszcze bardziej atrakcyjne.

Dodatkową atrakcją gry jest fakt, że najpoważniejsze na świecie czasopismo poświęcone lotnictwu, World Air Power Journal, opracowało 160-cio stronicową pełnokolorową książkę poświęconą praktycznie wszystkim











elementom nowoczesnej walki powietrznej. Jest to bardzo bogato ilustrowane dzieło zawierające najbardziej aktualne informacje dotyczące myśliwców i używanych przez nie systemów walki elektronicznej. A o wartości zawartych w książce informacji niech świadczy fakt, że współautorami są jedni z najlepszych i najbardziej poważanych ekspertów w sprawach lotnictwa.

TFX:F22 działa pod systemem Windows 95 i wykorzystuje znaną technikę drag-and-drop, która czyni obsługę programu bardzo prostą i intuicyjną. Aby ułatwić naukę i skrócić do minimum czas potrzebny na zdobycie niezbędnej do pilotowania F22 wiedzy firma **DID** stworzyła dostępnego w trybie on-line helpa.

Digital Image Design wyprodukowała **TFX:F22** również dla... Królewskich Sił Powietrznych (Royal Air Force) Wielkiej Brytanii. No, panowie, to już poważna sprawa: uzyskaliśmy dostęp do najnowszych technik wojskowych. Co by na to powiedział James Bond???

Jarosław Chrostowski



Fly Fishing



Chyba każdy chłopak w swoim życiu przechodzi okres zainteresowania wędkarstwem. Niektórzy kończą po paru próbach, inni pozostają wierni swemu hobby przez wiele lat. Dziwne więc jest to, że tak popularna dziedzina jak wędkarstwo tak rzadko jest tematem gier komputerowych. Prawdopodobnie przyczyną jest fakt, że obecna technologia symulacji komputerowych dopiero dorasta swymi możliwościami do poziomu, na którym mogłaby odwzorować niezwykle subtelne doznania, które przeżywa wędkarz walczący z rybą. W każdym razie coś się zmienia: niedługo dostępna będzie gra pod tytułem **The Art of Fly Fishing**, czyli Sztuka Łowienia Ryb na Muchę. Jeśli interesowałeś się wędkarstwem, to zapewne wiesz, że muszkarstwo jest najbardziej kunsztowną i wręcz trochę elitarną metodą połowu ryb szlachetnych, takich jak pstrągi potokowe i tęczowe, lipienie, łososie, choć z powodzeniem można zapolować na bardziej pospolite gatunki: klenie, jazie, szczupaki. Mało kto wie, że Polska od lat jest mocarstwem w tej dziedzinie - w ciągu ostatnich 10 lat byliśmy bodajże 2 razy mistrzami świata, zdarzały się 2 i 3 miejsca. Czemu więc nie spróbować samemu, na początek przy komputerze? **The Art of Fly Fishing** umożliwia „połowy" na trzech najlepszych łowiskach Stanów Zjednoczonych: rzece Yellowstone w stanach Wyoming i Montana, Silver Creek w Idaho i Green River w Wyoming, Utah i Colorado. W krystalicznie czystej (i animowanej w 3D!) wodzie możesz zmierzyć się z pstrągami potokowymi i tęczowymi. Połowy odbywają się w autentycznej scenerii wybranej rzeki, dzięki wykorzystaniu skanów zdjęć. Autorzy starali się jak najlepiej odzwierciedlić powiązania pomiędzy poszczególnymi elementami ekosystemu rzeki. Ryby zachowują się jak ich żywe pierwowzory: reagują na pogodę, obfitość dostępnego pokarmu, przebywają w tych miejscach rzek, które są dla nich najkorzystniejsze z punktu widzenia energetycznego (czyli w tych, które zapewniają obfitość pożywienia przy minimalnym wysiłku potrzebnym na jego zdobycie). Po zacięciu walczą zaciekle wykorzystując każdą przeszkodę i załamanie nurtu, by tylko uwolnić się od haczyka. Siłą gry ma być niesamowita ścieżka dźwiękowa, dzięki której złudzenie przebywania nad rzeką jest jeszcze bardziej realistyczne, oraz ogromna baza danych z animacjami o poszczególnych gatunkach i środowisku, w jakim one żyją. Dodatkową atrakcją jest możliwość zmierzenia się w wędkarskich zawodach z innymi wędkarzami - i to zarówno sterowanymi przez komputer jak i przez innych graczy.





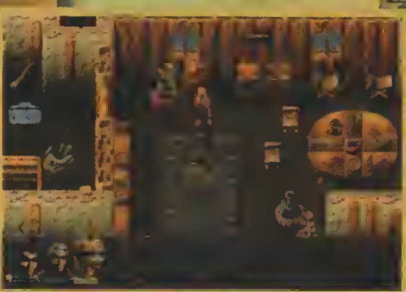
Łowienie na muchę to właściwie inna filozofia życia, a płynne, obszerne rzuty wykonywane wędziskiem z kilkunastometrową linką i małą sztuczną muszką na jej końcu sprawiają, że jak w mało której metodzie połowu ryb człowiek czuje się cząstką przyrody. Piękno łowienia na muchę doczekało się nawet swego miejsca w kinie: wyreżyserowany przez Roberta Redforda film „The river runs through it" otrzymał Oskara za zdjęcia. Czy **The Art of Fly Fishing** zdobędzie podobne uznanie wśród graczy - zobaczymy.

Jarosław Chrostowski











ALBION

Producent: Blue Byte Software

Fani gier z pewnością znają niemiecką firmę **Blue Byte Software**, która na koncie ma takie hity, jak ***History Line 1914-1918***, cykl ***Battle Isle***, czy też obydwie części ***Settlersów***. Te nazwy mówią same za siebie. Przypatrując im się bliżej, ktoś mógłby jednak powiedzieć, że **Blue Byte** faworyzuje tylko jeden gatunek gier - strategie. W rzeczy samej wszystkie te programy istotnie należą do tej właśnie klasy gier. No cóż, może w przeszłości polityka firmy rzeczywiście kształtowała się w ten sposób, że na tapetę szły tylko wojny z ***Battle Isle***, tudzież żywoty budowniczych państw a'la ***Settlers***, teraz jednak nadchodzą inne czasy i z tamtym już (prawie) koniec. **Albion**, świeżutki jeszcze pomnik chwały firmy, to najsmakowitszy kęs krwistej, podróżniczej, magicznej i popularno-naukowej role-playing, jaki widziałem w ciągu ostatnich kilku lat. Spytasz, jak wszystkie te przymiotniki można jednocześnie przypisać jednej tylko grze? I to na dodatek rolplejowi. Ano można. Wystarczy pograć i zobaczyć samemu.

[illegible]O? TO Z KANADY?

A[illegible]n [illegible]zyn[illegible] się bardzo nietyp[illegible] [illegible]-[illegible]ying bo w o[illegible] 2[illegible]0. K[illegible] wczesn[illegible] be[illegible] ka[illegible]izow[illegible]ły w [illegible] H[illegible] (k[illegible] wymys[illegible] o[illegible] w[illegible]n [illegible] gwiezd[illegible] [illegible]órym o[illegible] n[illegible] [illegible] y- n[illegible] [illegible]z [illegible] dc [illegible]ęż[illegible]ni[illegible] [illegible]py [illegible] b[illegible]gac-twie zgłosili się niemal natychmiast. Jedna z wielkich korporacji zorganizowała nawet misję badawczą i szybko wysłała ją w kierunku świeżo odkrytej planety. Środkiem transportu ekspedycji został statek kosmiczny „Toronto". Podróż trwała kilka lat i była nudna, jednak gdy „Toronto" dotarł do swego celu, wydarzyły się dwa wypadki, które zmąciły monotonię lotu. Pierwszy z nich to sny, jakie zaczęły nawiedzać Toma Driscolla, pilota, specjalistę od zwiadu i jednego z głównych bohaterów gry. Dziwaczne, niezbyt przerażające, lecz prawie namacalne, sprawiły, iż Tom zaczął źle sypi-ać.

Choć wcale nie był to lekki sen - Tom nie usłyszał nawet eksplozji, która pewnego razu wstrząsnęła statkiem. Potem dowiedział się, że zginął jego naj[illegible]epszy przyjaciel. W niewłaściwym czasie przebywał w niewłaściwym mie[illegible]cu, a ki[illegible]dy n[illegible]stąpił wybuch n[illegible] było cz[illegible] zbierać. Tak w[illegible] [illegible] dru[illegible] z dwóc[illegible] [illegible]częś[illegible] [illegible]d[illegible]ów H[illegible] [illegible]ry [illegible] [illegible]a[illegible]za[illegible] [illegible] [illegible]TY.

[illegible]U[illegible]LA ZA[illegible]IA[illegible]T [illegible]C[illegible]U

N[illegible] po[illegible]z[illegible]k[illegible] w Twoj[illegible] uży[illegible] [illegible]st t[illegible] po[illegible]t[illegible]ć - Tom [illegible] [illegible]ę[illegible] [illegible]y [illegible]topniu możesz się z nim identyfikować. Wkrótce do Toma dołącza naukowiec Rainer Hofstedt, by razem z nim polecieć na mały zwiad. I tu dopiero zaczyna się cała heca. Zamiast oczekiwanej pustyni, nasi zwiadowcy trafiają na planetę porośniętą tropikalną dżunglą. Co więcej, szybko odkrywają, iż jest ona zamieszkana przez inteligentną, kotopodobną rasę! Pomoc jednej z jej przedstawicielek okazuje się przy tym nieoceniona, gdyż lądowanie miało charakter raczej awaryjny, prom został zniszczony, a Tom w wyniku odniesionych ran przeleżał nieprzytomny jakiś miesiąc. W rezultacie niefortunnego lądowania Tom i Rainer stają się pierwszymi ludźmi, którzy nawiązali kontakt z trzecią inteligentną rasą, jaką ludzkość spotkała na swej drodze. Jako pierwsi rozpoczęli też jej badania. Już po[illegible]bieżn[illegible] ob[illegible]r[illegible] [illegible] ich w zdum[illegible] żyli m[illegible]owic[illegible], ż[illegible] [illegible] nazyw[illegible] m[illegible]zk[illegible]cy [illegible]an[illegible] p[illegible] p[illegible]sł[illegible] [illegible] O j[illegible] [illegible] S[illegible]z[illegible] [illegible]on[illegible] to [illegible] g[illegible] [illegible] [illegible]óry[illegible] [illegible]u [illegible] [illegible]nym [illegible]k [illegible]p[illegible]ry, [illegible]tór[illegible] w[illegible]a n[illegible] p[illegible]z[illegible]tku [illegible]bawy, Al[illegible] szy[illegible] [illegible]z[illegible] się [illegible]n[illegible]wego rolp[illegible]j[illegible] z[illegible] [illegible]eczami. I wszy[illegible] byłoby jak należy, gdyby n[illegible] technika, jaką Tom i Rainer przywożą ze sobą. W tym wzglę-dzie szczególnie interesująca jest konfrontacja mieczy z laserowym pistoletem Toma - tak musiało wyglądać spotkanie Indian uzbrojonych w łuki ze strzelbami bladych twarzy. Z drugiej strony Iskai dysponują magią i to stawia ich w znacznie lepszej pozycji. Na szczęście.

Wracając do gry, szybko okazuje się, że najważniejszym zadaniem naszych bohaterów nie jest zbadanie nowej cywilizacji, lecz powrót na statek macierzysty. W tym względzie ich ostatnią deską ratunku pozostaje nadzieja, iż „Toronto" gdzieś jednak wylądował. Stajesz zatem na starcie wyścigu, którego finał nie jest Ci znany. Może zdążysz na swój ostatn[illegible] pociąg, a może nie. A przecież nawet nie wiesz, gdzie szukać „Toronto" (w Kanadzie?). Ot, stajesz po prostu w obliczu takiej małej „mi[illegible]sion impossible". Podoba C[illegible] się? Bo mnie bardzo. Zaryzykowałbym nawet opinię, iż na polu fabuły **Albion** przewyższa konkurencję o głowę. W standardowym rolpleju nacisk w większym lub mniejszym stopniu położony jest na motyw zemsty, penetrowanie lochów i jaskiń, tudzież ratowanie świata przed złymi mocami. Na tle tych przerabianych już setki razy wątków, **Albion** jawi się jako prawdziwa rewelacja. Bo czy ktoś wp[illegible] k[illegible] [illegible] pomysł, [illegible]y [illegible]ści [illegible]czny w [illegible]tr[illegible] ro[illegible] [illegible]z[illegible]ości i do t[illegible] [illegible] odkryciem n[illegible] [illegible]nie, jak do tej [illegible]y[illegible]















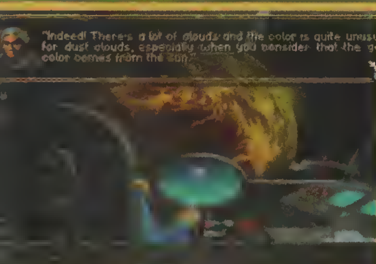
WIZJA W TRZECH SMAKACH

Kolejną atrakcją programu jest unikalne połączenie trzech różnych sposobów prezentacji gry. Pierwszy z nich to rewelacyjna grafika 3D nawiązująca swym stylem do ***Wolfensteina***. Barwna, bogata w obce kształty i dziwne krajobrazy - świetnie oddaje atmosferę i klimat nieznanej cywilizacji. Gdyby istniała nagroda przyznawana za najoryginalniejszy obraz świata Obcych, to powinni ją otrzymać twórcy **Albionu** właśnie za grafikę. Pewne wyobrażnie o jej jakości mogą Ci d[illegible]ć screeny z gry zamieszczone obok, choć oczywiście znacznie lepiej wypada ona „w akcji".

Niejako zamiennie z pierwszym używany jest drugi sposób prezentacji gry. Jest to „zwykły" rzut z góry, który najczęściej używany jest w tych momentach zabawy, kiedy musisz pokonać większą odległość. Charakterystyczna jest przy tym prostota obsługi. Kursor służy do wskazania kierunku ruchu, natomiast naciśnięcie nad jakimś obiektem (szafa, drzwi) prawego klawisza myszki uaktywnia małe menu z listą możliwych czynności. Wybie[illegible]asz daną opcję i już gotowe D[illegible] otw[illegible]rte. Proste i praktyczne. N[illegible] warto je[illegible]zcze zauważyć, iż try[illegible] posi[illegible]d[illegible] [illegible]w[illegible] [illegible]skale wyświ[illegible]t[illegible]o obr[illegible]zu [illegible]szą dla otwartyc[illegible] pr[illegible]e[illegible]ni w[illegible]k[illegible]sz[illegible] dla obszarów z[illegible]udowa[illegible]ch lub budynków. Znów proste i praktyczne.

Ostatni sposób prezentacji gry zarezerwowano dla walki. Jest to rodzaj szachownicy, na której znajdują się figury Twoje i przeciwnika. I znów obsługa jest niezmiernie prosta. Prawy klawisz myszy wywołuje małe menu, w którym znajduje się kilka opcji: idź, patrz, uciekaj, atakuj itp. Wybierasz jedną z nich, ten sam łańcuch czynności powtarzasz przy każdej następnej postaci, a gdy skończysz, naciskasz klawiasz „Begin". Zamiast szachownicy ukazuje Ci wówczas barwny pierwszoosobowy rzut na pole bitwy, Ty i Twoi przeciwnicy równocześnie wykonujcie zaplanowane wcześniej posunięcia, a gdy runda dobiegnie końca, na ekranie znów pojawia się „szachownica". I tak dzieje się aż do śmierci Twojej lub Twoich przeciwników.

Nie chciałbym piać zachwytów, ale ten system walki stanowi ucieleśnienie moich marzeń o tym, jak powinien wyglądać... dobry system walki. Jest to połączenie prostoty, [illegible]ożliwości strateg[illegible]cznego [illegible]oz[illegible]a[illegible]a bitew oraz wspania[illegible] dzięk[illegible] której każde star[illegible]c[illegible]zt[illegible] oczu. Do [illegible]zczęśc[illegible] [illegible]t[illegible]b[illegible]m[illegible] już nic więc[illegible]j. Wy[illegible]st[illegible] to co [illegible]s[illegible]



DOBRA INTERAKCJA, DOBRE DIALOGI

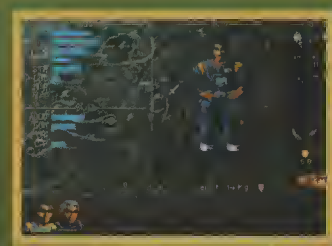
N[illegible]w[illegible]t s[illegible]per [illegible]afika [illegible]e jes[illegible] jed[illegible]k w stanie zap[illegible]w[illegible]ć [illegible]ko[illegible] gry [illegible]y[illegible] [illegible]edzą wszyscy twór[illegible]y [illegible]o[illegible]e[illegible], w tym oczyw[illegible]cie tak[illegible]e c[illegible]k[illegible] z **Blue Byte'a**, d[illegible]a[illegible] [illegible]o c[illegible] ostatn[illegible] pos[illegible]ara[illegible] s[illegible]ę o wy[illegible]r[illegible]owanie takiego [illegible]ys[illegible]mu gry, w kt[illegible]rym gwałtowne zwroty akcji byłyby na porządku dziennym. W **Albionie** gracz nie ma szansy popaść w stan odrętwienia charakterystyczny dla długich okresów „nic-się-nie-dziania", gdyż zawsze może czegoś dotknąć, przed czymś uciec lub z kimś po prostu pogadać.

A właśnie, rozmowy są tym elementem gry, któremu warto poświęcić trochę więcej uwagi. Jest ich dużo, często są aż za długie, jednak i tak warto je czytać - nawet jeśli dotyczą tylko takich błahostek, jak zły sen. Ma to swój urok, gdyż miło jest stwierdzić, iż bohaterowie gry nie są żadnymi herosami, ale normalnymi ludźmi, którzy także lubią pogadać o „niczym". Prowadzenie dialogu jest przy tym na tyle proste, iż na pewno nie będziesz miał z tym żadnych problemów. Jak zwykle, wybierasz po prostu jedną z kilku możliwości wyświetlonych w okienku i czekasz, co będzie dalej. System ten ma już swoje lata, ale jak widać na przykładzie **Albionu**, nadal jest skuteczny. Jego jedyny mankament to, jak już mówiłem, hektolitry tekstu, który trzeba niestety przełknąć, gdyż bez tego nie posun[illegible]esz się naprzód o krok. Zbyt wiele cennych informacji zdobywasz rozmawia[illegible]ąc z ludźmi, przepraszam, Iskai. Zresztą i tak powin[illegible]eneś się cieszyc[illegible] że trwającą prawie mie[illegible]c naukę kociej mowy program [illegible]kwi[illegible]u[illegible]e prostym komunikatem. „Po k[illegible]lku tygo[illegible]ch nauczyłeś się p[illegible]t[illegible] w języka". Co byś zrob[illegible] gdy b[illegible] zas [illegible]en rzeczywiśc[illegible] t[illegible]eba b[illegible] [illegible]oświec[illegible]ć na[illegible]ce? W[illegible] czy ko[illegible]uter?

PLACEK Z MALINAMI

Po[illegible] su[illegible]owu[illegible]c w[illegible]zy[illegible]tko [illegible] do [illegible] pory udało mi się wysmażyć na temat gry, nie mogę się powstrzymać przed jednym prostym stwierdzeniem. Na rynku nie ma obecnie innego programu, który tak doskonale, jak **Albion**, łączyłby elementy strategicznej role-playing z pierwszoosobową grafiką 3D i bogatą w wydarzenia akcją. Jedynym konkurentem w tej sferze, choć oczywiście o niebo gorszym jakościowo, jest chyba tylko ***Ambermoon***, który podobnie jak jego poprzednik, ***Amberstar***, był przeznaczony wyłącznie na Amigę. Zresztą **Albion** z obydwoma tytułami ma wiele wspólnego, choć kontynuacja dotyczy raczej systemu gry, niż fabuły. Krótko mówiąc, **Albion** to jest to i z pewnością może liczyć na pełne poparcie miłośników rolplejowania.

Piotr Orcholski







Albion

9 7 !

ROLE-PLAYING

PC

486 DX2/66 MHz
8 MB RAM
CD-ROM

Dystrybutor:
CD Projekt
ul. Marszałkowska 9/15
00-626 Warszawa
tel. 25 07 03

Power Slave

Producent: Lobotomy Software/3D Realms





Budzę się z krzykiem w środku nocy. Kolejny koszmar, który mnie nawiedził, tym razem okazał się być najgorszym z dotychczasowych. Ganiałem po dziwnych budowlach, trzymając w jednym ręku karabin, a w drugim miecz, i strzelałem do pająków, ryb oraz dziwacznych ludzi z głowami byków. To może oznaczać tylko jedno: następna produkcja wykonana na bazie osławionego ***Dooma***. Mając jednak iskierkę nadziei, że to tylko przywidzenia, zasypiam. Rankiem moje wszelkie wątpliwości zostają rozwiane, gdy otrzymuję program pt. **Power Slave**. Już po chwili widzę obrazy z mojego snu. Nie myślę jednak o nich, lecz z dzikim okrzykiem ruszam do ataku...

Proszę, proszę, jeszcze zanim udało się ochłonąć po ostatnich nowościach, ponownie jesteśmy atakowani przez trójwymiarową strzelaninę, której mottem przewodnim jest słowo: „zabić!". Oczywiście, musi się ona czymś wyróżniać spośród konkurencji, gdyż w przeciwnym wypadku nikt nie zwróciłby na nią uwagi. Zapewne zadajesz sobie teraz pytanie: co można jeszcze wymyślić intrygującego po ***Quake'u***, czy ***Duke Nukem 3D***? Jeśli tylko autor wykazuje się odpowiednią wyobraźnią, nie istnieją przeszkody nie do pokonania. Inwencji twórcom **Power Slave** nie zabrakło, czego efektem jest fabuła i barwna sceneria.

Zaczynasz wędrówkę w wyjątkowo ciemnym i nieprzyjemnym lochu, dzierżąc w garści miecz. Co się dzieje? Pomimo zdecydowanego marszu do przodu nadal nic nie jest w stanie przeniknąć mroku. Czyżby monitor uległ awarii? Ależ skąd, proszę się nie denerwować. To po prostu jedna z niespodzianek czyhających na każdego śmiałka, który odważy się przestąpić próg mojej świątyni (he, he). Już po chwili wychodzisz do nieco większej sali, do której dochodzą nieliczne promyki słońca. Niby wszystko w porządku, lecz co tak wysoko skacze? Och, to tylko pająki. Po znalezieniu broni palnej nie stanowią wielkiego zagrożenia. Czas jednak wyjść na dziedziniec i powitać gościnnych gospodarzy, którzy z pewnością nie mogą się już Ciebie doczekać. Śmiało do przodu i ognia w pierwszego, jaki się napatoczy!

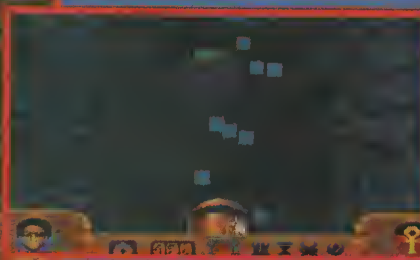


Tak może wyglądać opis każdej gry doomowatej, dlatego myślę, że dla Czytelnika najistotniejsze są innowacje wprowadzone przez autorów, które w ich zamyśle miały zachęcić odbiorcę do zabawy. Zacznijmy zatem od wyjaśnienia, w jakim celu należy wyrżnąć mieszkańców kilkunastu poziomów gry. Przypada Ci rola zwyczajnego komandosa, który, widać, nie ma zbyt wiele do roboty, skoro wciąż szuka guza. W ten oto sposób trafiłeś do dość niezwykłego miejsca, zwłaszcza jak na grę komputerową. Starożytny Egipt z pewnością nie jest często odwiedzany przez bohaterów, dlatego też warto zapoznać się z nim tym razem. Oczywiście, krainę znad brzegów Nilu przedstawiono raczej niekonwencjonalnie, gdyż nie spotkasz tu faraona Ramzesa, kapłana boga Ra, czy nawet zwykłych robotników zajętych budowaniem piramidy. Naturalnie, każda żywa istota, którą napotkasz, ochoczo zechce poderżnąć Ci gardło, gdyż cały kraj został opanowany przez Złe Moce. Przedstawiane są one przez różnorodnych przeciwników, wśród których spotkasz istoty człekokształtne, lecz niewiele mające wspólnego z ludźmi. Reprezentują je przede wszystkim mumie charakteryzujące się niewielką siłą oraz interesującą właściwością: po zabiciu takiego delikwenta wystarczy poczekać kilka sekund, by ten wstał jakby nigdy nic i ponownie dybał na Twoje życie. Najlepszą metodą na załatwienie natręta jest zwykle spalenie go. Innym rodzajem wroga, nieco mniej niebezpiecznym, za to z pewnością tak samo agresywnym, są pająki oraz piranie. Oczywiście, zabicie ich nie należy do szczególnie trudnych, lecz wymaga celności i refleksu. Ogólnie rzecz biorąc, siła potworów leży wyłącznie w ich ilości, gdyż z pewnością nie dorównują Ci umiejętnościami.

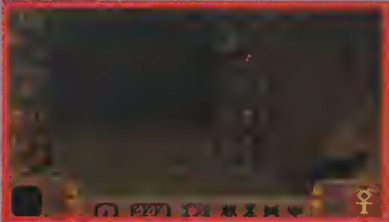
Skoro chodzimy już po komnatach Ozyrysa, warto przyjrzeć się dokładniej architekturze, przedmiotom, pułapkom i innym niespodziankom. Od razu zaznaczam, iż **Power Slave** jest grą, która powstała w epoce ***Duke'a***, dzięki czemu znajdziemy tu sporo drobiazgów nie rzucających się pozornie w oczy, lecz faktycznie przyciągających uwagę. Mamy zatem bardzo dużo podwodnych przejść, dzięki którym można przedostać się do innej sekcji labiryntu. Pływanie rozwiązano niemal w identyczny sposób, jak w dziele 3D Realms, z jedną kosmetyczną różnicą. Pod wodą nie da się używać broni palnej. Karabin i rewolwer po prostu nie strzelają, natomiast miotacz ognia traci tylko paliwo. Wygląda więc na to, że dopóki nie zdobędziesz magicznej broni, jesteś skazany na miecz. Naturalnie do poruszania się w cieczy potrzebne jest coś w rodzaju akwalungu, który na szczęście łatwo zdobyć. Pałace charakteryzują się innymi cechami. Jedną z nich stanowi dość misternie zaplanowany układ paneli do przestawienia, co zmusza nieco do myślenia. Dodatkowy bodziec reprezentują pułapki w postaci strzał lub kul ognistych wylatujących znienacka ze ściany. Warto także zwrócić uwagę na ruchome bloki kamienne zastawiające Ci czasem drogę. Aby je przesunąć, wystarczy po prostu iść do przodu. Dzięki takim głazom możesz dostawać się na wyższe kondygnacje, co oczywiście jest niezbędne podczas eksploracji poziomów. Tu uwaga: rzeczonych kamieni nie da się wepchnąć na schody, więc nie trać czasu na próby i szukaj innego rozwiązania.

Rzec trzeba, iż spora część rozgrywki toczy się na rozległym terenie, dzięki czemu czasem masz możliwość podziwiania ładnych widoczków np. w postaci zachodzącego słońca. Jeszcze ciekawiej zbudowane są podziemia zawierające szereg ukrytych przejść, a także bardzo pomysłowo zbudowane kanały wodne. Po wejściu do akweduktu, natychmiast zostajesz porwany przez wodę i zaczynasz kręcić się wraz z prądem. Dodam dla ułatwienia, że wydostanie się z takiej sytuacji jest dość trudne i wymaga cierpliwości oraz









uporu. Autorzy przygotowali również niespodziankę, którą część odbiorców potraktuje jako wyzwanie, pozostałych jednak zirytuje. Ot występują komnaty, w których panują autentyczne egipskie ciemności. Nie widać kompletnie nic, nawet na metr. Pozostaje wtedy zapalenie pochodni (o ile się taką posiada) bądź wędrówka po omacku i nadzieja na wydostanie się stamtąd. Mnie akurat podobne rozwiązanie nie zachwyciło, gdyż miałem dość trudności z rozgryzaniem labiryntu, by jeszcze kombinować, jak wydostać się z lochu. Jest to jednak sprawa indywidualnych upodobań i Ty możesz mieć inne zdanie na ten temat.

Warto zająć się wreszcie przedmiotami, bowiem ich posiadanie stanowi o Twoim życiu lub śmierci. Jak przystało na strzelaninę, nie brakuje tu broni. Co prawda większość egzemplarzy sprzętu do zabijania niezbyt pasuje do prezentowanej epoki, lecz kto by się przejmował taką drobnostką. Masz zatem miecz, rewolwer, karabin maszynowy M60 (bardzo fajny), granaty, miotacz ognia, a także ekwipunek made in Egypt. Mam tu na myśli różdżkę Kobry, która wystrzeliwuje magiczne węże automatycznie wyszukujące cel oraz potężnej mocy kij detonujący wokół Ciebie taktyczną bombę nuklearną. Jednym słowem, broni nikomu nie zabraknie, a jej różnorodność zapewnia możliwość rozwiązywania walki na różne sposoby. Oczywiście, sam sprzęt destrukcyjny jest bardzo ważny, oprócz niego jednak znajdziesz kilka innych przedmiotów. Bardzo ważne są tu roślinki, których połknięcie przywraca Ci siły bądź też dodatkowe życie oraz amunicja. Tej ostatniej znajdziesz naprawdę sporo, dzięki czemu wszelkie starcia z wrogiem staną się dla Ciebie przyjemnością.

Oto cały świat **Power Slave**. Nie jest on ani mniej, ani też bardziej oryginalny od konkurencyjnych produkcji. Jego zdecydowaną zaletę stanowi niezwykła sceneria oraz szereg gadżetów (jest to jedna z nielicznych gier tego typu, w której można sterować bohaterem, widząc go z zewnątrz). Do wad zaliczyłbym nienajlepszą grafikę, gdyż najnowsze produkcje powinny się już charakteryzować co najmniej SVGA 800*600. Z drugiej strony, nie każdy na Pentiuma 100... Program posiada za to jedną cechę, która jest bardzo aktualna ze względu na problematykę poruszaną w ciągu ostatnich miesięcy na łamach ŚGK. Chodzi mianowicie o brutalność. Tutaj zabijanie przestawiono w sposób, o ile można to tak nazwać, umiarkowany. Z ofiar nie leje się krew, nie wydają one także okropnych wrzasków, a mimo tego likwidowanie ich sprawia przyjemność. Dlatego jeśli nie jesteś sadystą, lecz chcesz jedynie rozerwać się, możesz bez obaw sięgnąć po **Power Slave**. Niech Ra Cię prowadzi!

Piotr Bilski „Alien"



Valhalla & the Fortress of Eve

Nareszcie doczekaliśmy się trzeciej części przygód dzielnego Księcia Valhalli. Grę wydała ta sama firma, tj. **Vulcan Software** i nadała jej tytuł: **Valhalla & the Fortress of Eve**.

Po uruchomieniu gry zostajesz zapytany czy życzysz sobie obejrzeć animację czy też nie - wybór należy do Ciebie. Po obejrzeniu i wysłuchaniu wprowadzenia do gry przechodzisz do ekranu gry i szeregu opcji. Ekran w zasadzie nie różni się wyglądem od wcześniejszych części. Na samej górze znajduje się 9 okienek, do których wrzucasz przedmioty napotkane w trakcie gry - jest to Twoje „inventory". Okno środkowe to główne okno akcji. Plansza została ujęta w rzucie izometrycznym, zaś ruchami bohatera kierujesz - o dziwo! - myszką. Na pierwszy rzut oka wydaje się to niezbyt zręcznym rozwiązaniem, jednak po kilku minutach zmienisz zdanie. Sterowanie myszką jest zdecydowanie szybsze i wygodniejsze. Trzecią część ekranu zajmują opcje aktywnego kierowania grą:

Ikona 1 - uruchomienie tej ikony powoduje ukazanie mapy. Jest ona całkowicie różna od map występujących w poprzednich częściach. Bohater został w niej pokazany nie w formie znaku „X", ale jako „ludzik w czerwonym uniformie" będący w konkretnym miejscu i przy konkretnych przedmiotach, odpada więc konieczność rysowania czy też tworzenia dodatkowej mapy.

Ikona 2 - „otwarte oko" - pozwala na oglądanie przedmiotów, murów, wnętrz, jak również czytanie znalezionych książek czy też pojedynczych zapisanych kartek papieru

Ikona 3 - „usta" - służy do prowadzenia rozmów z napotkanymi postaciami oraz do konsumowania niektórych jadalnych rzeczy.

Ikona 4 - „otwarta dłoń" - służy do podnoszenia lub wyrzucania przedmiotów - oczywiście, jeżeli jest to możliwe.

Ikona 5 - „dłoń z kluczem do śrub" - właściwie nie jest wykorzystywana w grze.

Producent: Vulcan Software

Ikona 6 - „dyskietka" - uruchomienie tej ikony daje następujące możliwości:

1. „Restart" - powrót do początku aktualnego poziomu.
2. „Load" - wczytanie uprzednio zapisanego stanu gry.
3. „Save" - zapisanie stanu gry (jeśli nie masz gry zainstalowanej na dysku twardym). Grę zgrywasz na odbezpieczonej dyskietce danego poziomu. Trochę jest to nieszczęśliwe rozwiązanie, ponieważ możesz nagrać tylko jedną, ostatnią sytuację.
4. „ABC" (on/off) - przy włączonej opcji Książę rozmawia ludzkim głosem, a tekst dodatkowo jest pokazywany w języku angielskim na górnej listwie.
5. „Usta" (full/limit) - opcja ta odpowiada za wyświetlanie wszystkich tekstów lub eliminację zbędnego gadulstwa.
6. „Nuty" (on/off) - włączenie lub wyłączenie dźwięku.

Z chwilą kiedy wskażesz dany przedmiot z górnego „inventory", uruchomione zostaną kolejne opcje, które dają następujące możliwości:

- „kieliszek" (wypełniony żółtą cieczą) - korzystasz z niego do spożywania napojów,
- „dłoń ze wskazującym palcem"- użycie konkretnego przedmiotu w konkretnym miejscu, np. klucza do drzwi czy kluczyka przy kufrze,
- „zapalona lampka" - dotyczy głównie wyjaśnienia nazwy znalezionego napoju lub pożywienia czy też zapoznania się z ukrytym tekstem na znalezionej kartce papieru. Ikona ta określa przeznaczenie niektórych (nie wszystkich) rzeczy.

Wskaźnik po lewej stronie okna akcji wskazuje stan ilościowy wypitego napoju w konkretnej sytuacji, natomiast wskaźnik po prawej stronie pokazuje stopień żywotności Księcia - poziom zdrowia „reperujesz" w czasie gry, pożywiając się zielonymi tabletkami ze Staminą.

Podsumowując, wydaje się, że **Valhalla 3** przełamie wreszcie niechęć niektórych graczy do tego gatunku gier. Autorzy wyeliminowali tu niesamowitą trudność w pokonywaniu poziomów, przez co gra stała się przystępniejsza. W ogóle ta część została zrobiona w sposób mistrzowski. Nie musisz już wędrować z jednego końca poziomu do drugiego, aby wykonać jakąś błahą czynność. Wszystkie wykonywane działania łączą się w całość - zrozumiałą i logiczną. Umieszczono także łatwiejsze do rozwiązania zagadki (choć nie są one przesadnie łatwe). I na koniec, pozbyto się wreszcie scenerii ponurego zamczyska i jego brzydkich, szarych ścian, jakże eksponowanych w poprzednich częściach. Zamiast tego wprowadzono coś innego, nowego - widok lasu, wsi, twierdzy. Wszystko to wpływa pozytywnie na grywalność **Valhalli 3**, czyniąc z niej pozycję ciekawą i - co ważniejsze - bardziej atrakcyjną, niż poprzednie części.

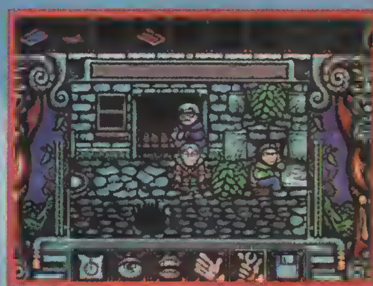
* * *

A teraz coś dla niecierpliwych. Oto rozwiązanie pierwszego poziomu gry. Mam nadzieję, że choć w części da ci to pojęcie, jak wspaniałą grą jest **Valhalla & the Fortress of Eve**.

* * *

Poziom 1. „The Edge of Eveswood"

Poziom ten rozpoczynasz w ponurym, mrocznym lesie. Podnieś z pniaka kawałek sera (smelly cheese) i porozmawiaj z astrologiem. Powie Ci, abyś studiował znaki. Następnie przejdź w miejsce, gdzie jest pięć wnęk. Z jednej z nich zabierz psią obrożę (dog collar), a z pobliskiego kamienia weź ziarenko. Porozmawiaj z dziadkiem z siwą brodą, przełóż dźwignię i przejdź przez otwarte drzwi. Podnieś plaster miodu







(honey camb), porozmawiaj z chemikiem (to ten gość w okularach i kapeluszu), otwórz drugie drzwi i zabierz z ołtarza bochenek chleba (loaf of bread).

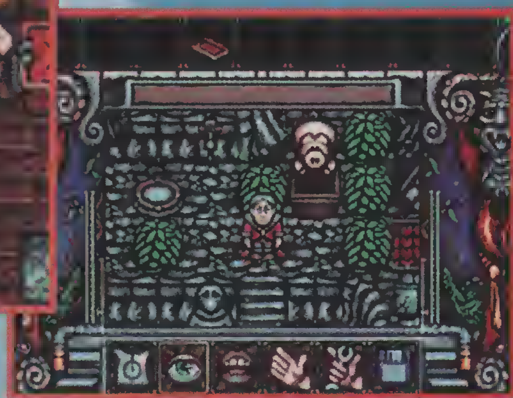
Idź teraz na górę. Porozmawiaj z wieśniakiem. Zabierz ze stołu stary but (old shoe). Podejdź do ołtarza (eucharist altar) i połóż chleb. Udaj się potem do zepsutego zegara. Z krzaka obok zabierz igły i szpilki (pins and needles) i połóż na krypcie REVEREND SQUINT psią obrożę. Kroki swe skieruj w prawo i podnieś naczynie z wodą morską (see water). Odszukaj wieśniaka stojącego obok naczynia Billy'ego i wlej tam tę wodę - po jej wyparowaniu wody powstanie sól, którą musisz zabrać.

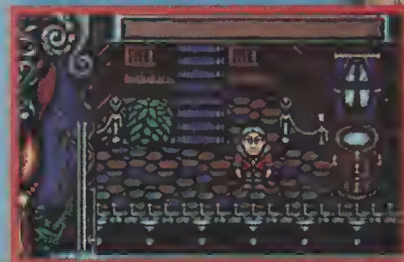
Na pniu, w pobliżu miejsca z sześcioma dźwigniami, siedzi sobie mały ślimak. Podejdź do niego i posyp go solą. Ślimak zamieni się w mały kluczyk, którym otworzysz kuferek stojący poniżej astrologa. Z kuferka wyjmij okulary teatralne (spectacles) i umieść je tam, gdzie położyłeś psią obrożę - na krypcie REVEREND SQUINT. W ten sposób otrzymasz płatek róży (rose petal). Udaj się z płatkiem w pobliże naczynia z wodą destylowaną i tam go wrzuć. Powstałą flaszkę z napojem wypij w pobliżu naczynia, w którym otrzymałeś sól. Podejdź do ogromnej bryły ziemi po lewej i połóż na niej nasiono. Z nasionka powstanie kwiat maku (poppy).

Zejdź teraz na dół, otwórz drzwi i podnieś leżącą obok kartkę z niezrozumiałym napisem (na razie niezrozumiałym). Z kwiatkiem maku idź w pobliże pompy z wodą i umieść go na kamieniu po lewej (antumn stone). Zabierz powstałe nasiono (seed head) i zanieś je na na stolik chemika, a zamieni się w strzykawkę z morfiną, którą to połóż na ławce obok strasznie cierpiącego wieśniaka. Po ulżeniu mu w bólu otrzymasz klucz do drzwi w rejon dwóch ołtarzy z miejscami na szafiry. Przejdź tam i otwórz drzwi. Obok mysiej dziury połóż kawałek sera i złap na tę przynętę myszkę. Idź wyżej i zdejmij z krzaka kolejną kartkę ze słowem „beatiful".

Obok wiatraka zabierz z półki butelkę wina i zanieś ją w miejsce, gdzie umieściłeś chleb - na eucharystyczny ołtarz. Weź powstałe z nich dziecko jedwabnika (baby silkworm) i połóż je na krzaku obok kłócących się o kość dwóch wieśniaków. Zabierz kawałek jedwabiu (piece of silk) i przejdź do góry, do krypty COBBLER CLOTH. Postaw tu stary but i jedwab, a dostaniesz napój „Deodorant Potion". Wypij go przed szafirem po lewej stronie i przenieś następnie na kamień przy napoju w czerwonej flaszce. Na kamieniu z kamykami (na dół od prasy) połóż szpilki. Otrzymasz napój „Numbing Potion". Zrób z niego użytek przy grillu. Podejdź do rusztu i rzuć na niego plaster miodu, który po roztopieniu zanieś wieśniakowi lubiącemu słodycze (I have a sweet tooth). W podzięce dostaniesz od niego klucz do zegara. Nakręć zegar tym kluczem, a obok połóż mysz. W ten oto sposób powstanie klepsydra (hourglass), którą to postaw pod prasą i pociągnij za dźwignię. Zgarnij pozostałe ziamko piasku (grain of sand) i udaj się w pobliże miejsca, gdzie zaczynałeś swą przygodę.







Odszukaj gar z ostrygami (oyster thing), wrzuć ziarnko i weź powstałą perłę (ekspensive pearl). Połóż ją na stole nad mysią dziurą i spójrz na nią - staniesz się posiadaczem napoju ciszy (queit potion). Podejdź do drugiego szafiru, obok stolika, wypij napój, zabierz szafir i umieść go w brakującym miejscu. Zabierz napój cofający (backwards potion), podejdź do stolika z kłócącymi się wieśniakami, wypij go i przeczytaj przy którymś z nich kartkę z niezrozumiałym słowem. Wieśniacy zostaną pogodzeni, a kość niezgody zamieni się w klucz do drzwi obok wiatraka.

Otwórz drzwi, zejdź na dół i pociągnij za dźwignię. Teraz idź na górę i weź z krzaka kwiat jemioły (mistletoe). Następnie przejdź do miejsca startu i umieść jemiołę na pieńku. Zabierz powstałe puste naczynie, napełnij je wodą z kranu i zanieś na zaznaczony kamień nad prasą. Otrzymasz w ten sposób wykres urodzenia (birth chart), który to musisz zanieść do astrologa. W zamian da Ci on śpiącą rybę (slippery fish), którą wrzuć do dołu Znaku Ryby (pool of pisces). Zabierz powstałą roślinkę (covered in seaweed) i udaj się do pierwszego kamiennego bóstwa - w pobliżu miejsca, gdzie znalazłeś jemiołę.



Połóż zielsko na fotelu, a po rozsypaniu się kamienia zbierz to, co po nim pozostało - kopczyk ziemi (mound of earth). Po zejściu ze schodów zasyp nim dziurę w ziemi. Weź chrząszcza (beetle) z mapy krainy, a z pomieszczenia obok zabierz metalowy haczyk (piece of metal) i pustą butelkę (empty bottle). Haczyk połóż na wiatraku, a otrzymasz podkowę (horseshoe). Pustą butelkę postaw obok mleczarki i powiedz jej komplement (spójrz na kartkę ze słowem „beautiful"). Napełnioną butelkę umieść w otworze w maszynie i uruchom ją. Otrzymasz super cukierka (podobnego do iryska).

Idź na dół do wieśniaka i rzuć to na chleb. Staniesz się posiadaczem napoju chroniącego przed wysoką temperaturą. Wróć do prasy, połóż na nią chrząszcza, uruchom dźwignię i zgarnij to, co pozostało (cochineal). Włóż to do gara do gotowania (washing tub), a zabarwi się na czerwono (turned red). Przemieść się teraz w rejon sześciu dźwigni i kuferka. Wypij „Cold Potion" i przełóż dźwignie w następującej kolejności (licząc od lewej): 1 - dół i góra, 2 - dół, 3 - dół, 4 - dół i góra, 5 - dół, 6 - nie ruszać. Z otwartego kuferka zbierz kołbę kukurydzy (sheaf of corn) i zanieś na drugie kamienne bóstwo. Podnieś lovely daffodil i zanieś na nagrobek kowala (tam, gdzie położyłeś podkowę). Weź powstały kawałek wełny (some fleece) i zrób na wrzecionie włóczkę. Zanieś tę włóczkę babci siedzącej niedaleko naczynia z czerwoną cieczą, a ona w oka mgnieniu zrobi Ci na drutach biały szalik (white scarf). Ufarbuj szalik na czerwono i podaruj babce na górze fortune teller. Weź w podzięce stłuczone lustro (broken mirror) i połóż je przed wieśniakiem blokującym dojścia do dźwigni obok miejsca, gdzie farbowałeś szalik.

Po zniknięciu go pociągnij za dźwignię i weź akt urodzenia Pana (Pan's birth certificate). Połóż certyfikat na mapie krainy (map of Arcady) i weź powstałe rurki (Pan's pipe). Zanieś je następnie na trzecie kamienne bóstwo (god stone). Po jego zniknięciu droga do poziomu 2. stoi otworem.

Dalej musisz radzić sobie sam. I nie martw się, jeśli utkniesz w jakimś miejscu, bo już za miesiąc opublikujemy pozostałą część rozwiązania. Do zobacznia w numerze grudniowym.

Jan Doroszkiewicz „Johny"



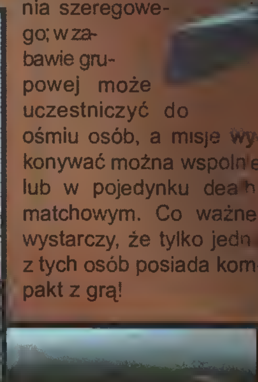
F-22 LIGHTNING

Producent: NovaLogic

Pod koniec lat siedemdziesiątych Amerykanie, przewidując, że niedługo myśliwce F-15 Eagle, jakkolwiek doskonałe, staną się nieco przestarzałe, podjęli badania nad nowym typem samolotu, który pod koniec tego tysiąclecia mógłby zastąpić F-15 w roli podstawowej maszyny sił powietrznych USA. W trakcie badań ścierały się różne koncepcje, jednak podstawowe założenia były stale: nowy myśliwiec musi posiadać właściwości „stealth" (minimalnej wykrywalności przez radary i systemy celownicze na podczerwień), odznaczać się dużą zwrotnością i szybkością (cech tych brakowało pierwszemu samolotowi typu „stealth", F-117A), a także oszczędnością w zużyciu paliwa. Mniej ważna była ilość broni, jaką mógłby on zabierać, znacznie bardziej istotna zaś jej niezawodność (w dużej mierze zależąca od zamontowanej na pokładzie elektroniki). Tak oto w 1991 roku powstał końcowy projekt samolotu, który sp[illegible] postawione wymagania, L[illegible] F-22. Jego wejście do czynnej służby planowane jest na rok 1997, a do roku 2009 wyprodukowanych ma zostać około czterystu tych maszyn.

Z KIM, GDZIE I DLACZEGO SIDEWINDEREM?

W nowej produkcji firmy **NovaLogic** (znanej chociażby z ***Comanche'a*** czy ***Armored Fist***) przenosisz się w niezbyt odległą przyszłość, aby jako jeden z pilotów eskadry F-22 wypełniać misje bojowe w różnych zakątkach świata. Do wyboru masz trzydzieści sześć misji, w tym pięć treningowych, krok po kroku uczących Cię zasad pilotażu, walki powietrznej i ataków na cele naziemne. Pozostałe trzydzieści jeden misji możesz wykonywać pojedynczo w dowolnej kolejności (opcja Quick Combat) lub też po kolei, w kampaniach. Jeśli zdecydujesz się na drugą możliwość, wtedy możesz liczyć na odznaczenia i awanse - Quick Combat tych przyjemności nie oferuje. Możesz także po atac[illegible] sobie wspólnie ze zna[illegible]om[illegible] jeśli akurat masz dostęp do [illegible] modemu lub zwykłego p[illegible]e nia szeregowego; w zabawie grupowej może uczestniczyć do ośmiu osób, a misje wykonywać można wspólnie lub w pojedynku deathmatchowym. Co ważne wystarczy, że tylko jedna z tych osób posiada kompakt z grą!



Niezależnie od powyższych możliwości programu, esencję zabawy stanowią kampanie. Jest ich dokładnie cztery, o rosnącym stopniu trudności - zaczynasz od prostej walki powietrznej, potem musisz atakować rozmaite cele naziemne (bronione zarówno przez wrogie myśliwce, jak i wyrzutnie rakiet przeciwlotniczych), aż po szczyt kariery pilota - eskortowanie samolotu Air Force One z prezydentem Stanów Zjednoczonych na pokładzie. W swych zmaganiach nie jesteś osamotniony - zawsze masz do dyspozycji skrzydłowego, a czasam i [illegible] dzą my[illegible]wc[illegible] z in[illegible] amerykańskich je[illegible]nost[illegible]k, przy czy[illegible] o [illegible]e t[illegible]m[illegible] [illegible]mu możesz wyd[illegible]w[illegible] [illegible]z[illegible] całej reszcie już [illegible] jednak, że [illegible] g[illegible] łatwa - ste[illegible] p[illegible]loci wojsk [illegible] z reguły wykazują [illegible]y[illegible] stopni[illegible]m dyletanctwa i częs[illegible]o spadają trafieni z nieba niczym gruszki w czasie wichury, przez co lwią część roboty musi wykonać nie kto inny, jak właśnie Ty. I nie jest to proste. Pomimo wspaniałych możliwości F-22 takich jak niewykrywalność dla radarów (częściowa), wektorowany ciąg niesamowicie poprawiający zwrotność, zdolność do osiągania prędkości naddźwiękowej na niskich wysokościach bez użycia dopalaczy, czy też automatyczny system defensywny, który sam w odpowiednich momentach wyrzuca flary i folię, sukces w walce powietrznej zależy przede wszystkim od pilota - a zanim staniesz się naprawdę dobry, niejeden raz będziesz miał okazję poćwiczyć skoki ze spadochronem. Przy czym tu ciekawostka - nawet gdy Twój F-22 rozleci się w powietrzu na kawałki i oglądasz już tylko jego smutny lot korkociągiem ku gle-be wciąż [illegible]zcze mo[illegible]esz się kat[illegible]p[illegible]ltow[illegible]

N[illegible] yo[illegible] ka[illegible]strof wszak [illegible]rz[illegible] się składa - dob[illegible] [illegible]t n[illegible]pierw odpalić parę [illegible] tych nie masz zbyt wiele [illegible] Szcz[illegible]rze mów[illegible]ąc, pra[illegible] n[illegible]asz wyboru: gdy rozp[illegible]czy[illegible]as[illegible] misj[illegible] Twój samolot j[illegible]st załadowany tym, czym szef mechaników miał akurat pod ręką i możesz się co najwyżej powściekać, że sam wybrałbyś lepiej. Gdyby było w czym, albowiem do dyspozycji masz dokładnie dwa typy rakiet - AIM-120 AMRAAM i AIM-9X Sidewinder. Jeśli jako zadanie otrzymałeś rozwalenie jakiejś elektrowni lub innej naziemnej zabawki, dodatkowo na pokład zabierasz dwie bomby Mk 83. No i, naturalnie, przez cały czas dysponujesz działkiem. To wszystko. Żadnych Sparrow'ów, Durandali czy Mavericków - bo i po co, skoro dostępny sprzęt zupełnie wystarcza na przeniesienie k[illegible]żd go [illegible]rz[illegible] d[illegible] kra-[illegible] p[illegible] jest t[illegible]ka, tylko n[illegible] da[illegible]mu się









trafić, dzięki czemu gra nabiera nieco cech zręcznościówki - ale o tym za chwilę.

LUSTERECZKO, POWIEDZ PRZECIE...



Kto jest najpiękniejszy w świecie? ***Eurofighter 2000***, naturalnie. Przynajmniej tak było do momentu wydania ***F-22***. Grafika w **F-22 Lightning II** dosłownie pow[illegible]a z nóg zwłaszcza w wysok[illegible] rozdzielczości, i spokojnie może [illegible]urow[illegible] z ***EF 2000*** (mo[illegible] s[illegible] [illegible]em, nawet go przewyższa). [illegible] ***Eurofighterze*** w zasadzie [illegible] nad górzystymi terenami Skandynawii, co - chociaż urocze - mogło znużyć, to w ***F-22*** masz do dyspozycji cztery, silnie zróżnicowane, krajobrazy: górzysty (zupełnie jak w ***EF 2000***), pustynny, dżunglę i pokrytą pagórkami wyspę. Do tego różne pory dnia i nocy (zachód słońca na pustyni wręcz zapiera dech swym pięknem), różne warunki pogodowe (które nie mają wpływu na sam lot, natomiast zapewniają głębokie doznania estetyczne), niesamowicie dokładne obiekty - to wszystko sprawiło, że przez pierwszą godzinę gry latałem sobie wyłącznie w celu pooglądania widoków (przez co wiele razy oglądać je musiałem spod czaszy spadochronu). Jedyne porównanie, jakie przychodzi mi do głowy, to grafika z ***The Need for Speed*** - ta sama ilość detali, a dokładność nawet jakby większa. To po [illegible] trzeba zobaczyć!

Dźwię[illegible] również jest, hm, przy[illegible]y. Opracowany w Do[illegible] [illegible] sys.em (kto był w dobrym kinie, ten wie, o czym mówię), odzwierciedla dokładnie to [illegible]szystko co [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] k[illegible] p[illegible]ku z [illegible] wnętrz maszyny). Tu już nie ma mowy o szumie czy nawet huku silników - to jest dosłownie ryk! Przenikający każdą komórkę ciała, wprawiający w wibracje szklanki na biurku... To trzeba usłyszeć. Niestety, sprzęt zdolny do wydania z siebie pełni rzeczonych efektów kosztuje w Polsce ładnych kilkadziesiąt baniek (lub stów - na nowe złote), ale może już niedługo stanie się powszechnie dostępnym standardem, jak kiedyś stereo.





ŁYŻKA DZIEGCIU

Porównanie **F-22** do ***Need For Speed*** okazuje się trafne nie t[illegible]ko [illegible] odniesieniu do grafiki, lecz [illegible] do realizmu. Niestety. Tak, [illegible] ***N*SPD*** był grą na pograniczu [illegible]cji i zręcznościówki, tak [illegible]2 zawiera dokładnie tylko tyle [illegible]ów symulacji, aby nie zo[illegible]ać zakwalifikowanym jako strze[illegible]ina „na motywach". Pod tym względem daleeeko mu do realizmu oferowanego przez ***EF 2000***; zresztą twórcy programu niejako podkreślają zręcznościowy charakter gry - po wykonaniu zadania [illegible]rzymujesz statystyki punktowe tyle a tyle za zestrzelone samoloty, tyle za cele naziemne, tyle za trafienia z działka, minus punkty karne za uszkodzenia samolotu (liczone w procentac[illegible] - [illegible] nawet maszyna [illegible] sięciu proc[illegible] jest równie sprawna, jak „nówka"). Jeśli byłeś dobry i rozwaliłeś wielu nieprzyjaciół dostajesz medal lub awans; w instrukc[illegible] jest zresztą wyraźnie nap[illegible] punktów musisz „na[illegible] mać nagrodę. Jak w[illegible]

Mimo powyż[illegible] **F-22 Lightning II** [illegible] wysm[illegible] z[illegible]ony wykon[illegible] jest równ[illegible] Zdecyd[illegible] warto mieć [illegible] trzeba z[illegible]czy.

Michał [illegible]





F-22 Lightning II

! 9 8

SYMULACYJNA

PC

486 DX/100 MHz
DOS/Win'95
SVGA, CD-ROM x2

Dystrybutor:
IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66





Jeszcze niedawno bawiliśmy się ***Dune 2***, potem ***Warcraftem***, jeszcze później ***Command&Conquer***. W międzyczasie powstał ***Warcraft 2***, a na dniach ukazać się ma rozszerzenie do ***Command&Conquer - Red Alert***. Oczywiście, podobnych gier strategicznych znajdziesz na rynku o wiele więcej, choć już może nie tak dobrych, jak wspomniania przeze mnie czołówka, ale i tak wszystkie one cieszą się wśród fanatyków strategii niesłabnącym powodzeniem. Grupa potencjalnych klientów jest na tyle duża, że firmy komputerowe ze szczególną dbałością podchodzą do tego gatunku gier, dzięki czemu nieustannie powstają nowe tytuły. Obecnie do puli wspomnianych przeze mnie tytułów dołączyła kolejna tego typu produkcja - **Z**.

W grze przypadła Ci rola jednego z dowódców kosmicznej armii. Twoim zadaniem, a raczej zadaniem Twoich żołnierzy, jest zdobycie wrogich planet w celu ich późniejszej eksploatacji. Ich liczba jest równa ilości czekających na Ciebie poziomów - czyli dokładnie 20. Podczas kampanii, w zależności od sukcesów, awansujesz od amatora (private), aż do boga wojny (warlord). Celem każdego ataku jest, po zajęciu wszystkich sektorów, zniszczenie bazy przeciwnika, nie będzie to jednak takie proste. Po pierwsze dlatego, że nie tylko Twoja rasa zajmuje się tym procederem, a po drugie rozgrywka toczy się tu w czasie rzeczywistym, co samo w sobie jest już sporym utrudnieniem. Dlatego właśnie w **Z** tak ważne jest szybkie działanie i umiejętność podejmowania błyskawicznych decyzji. Od tego zależeć będzie pomyślne zakończenie poszczególnych misji. Nawiasem mówiąc, w tym aspekcie moim zdaniem autorzy nieco przedobrzyli i gra toczy się zbyt szybko. Na większości etapów już po 2-3 minutach wiadomo, kto skończy dany level z tarczą. Prócz tego batalie charakteryzuje pewna schematyczność. Stosując jedną, wypróbowaną taktykę udało mi się przejść bez większych kłopotów pierwsze trzynaście etapów. Rozgrywka przebiega według następującego wzorca: jak najszybsze zajęcie strategicznych punktów (jak największej liczby sektorów, czołgów, jeepów itp.), odparcie pierwszych ataków i... już w 90% wygraną masz w kieszeni. Teraz pozostaje Ci tylko wzmocnić odpowiednio siły i „wyłuskiwać" przeciwnikowi kolejne sektory, aż do zniszczenia jego głównej bazy.

Z

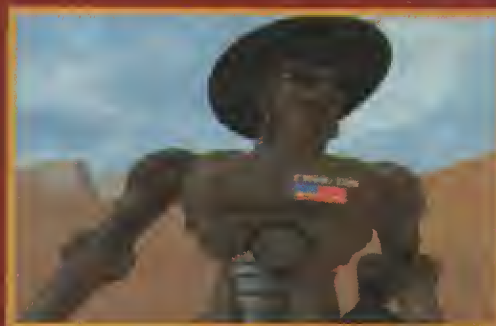
Producent: Bitmap Brothers



W grze standardowo spotkasz kilka rodzajów budynków. Każdy z nich służyć będzie określonym celom. W bazie i fabrykach możesz produkować wojska, natomiast stacje radarowe powiadamiać Cię będą o ruchach przeciwnika. Dzięki temu będziesz mógł się lepiej przygotować na „przyjęcie" wroga lub, jeśli preferujesz zaczepny styl walki, uprzedzić jego atak. W warsztatach naprawczych doprowadzisz uszkodzone podczas walk pojazdy do stanu ponownej używalności. Szybkość, z jaką tego dokonasz, zależeć będzie od stopnia uszkodzenia pojazdu, jak również ilości posiadanych przez Ciebie terytoriów. Zależność ta odnosi się również do produkcji.

Podczas gdy Ty zajmujesz się podbojem kolejnych sektorów, Twoi naukowcy cały czas pracują nad wynalezieniem coraz nowszych i skuteczniejszych broni. Dlatego też po jakimś czasie zwykłe roboty, Grunty, zastąpione zostaną przez Psychos, Toughy, aż do Laserów (na cechy robotów składają się inteligencja, szybkość, pancerz, uzbrojenie). Analogicznie wygląda sytuacja z pojazdami. Łącznie do Twojej dyspozycji autorzy oddali siedem różnych pojazdów i cztery rodzaje artylerii, m.in. jeepy, czołgi, wyrzutnie rakiet i działka. Charakteryzują je, podobnie jak roboty, prędkość, pancerz, siła ognia, szybkostrzelność, zasięg broni, jak również cena.

Planety, które będziesz zdobywał, zaoferują Ci całe swoje bogactwo warunków geo-meteorologicznych. Nie raz przyjdzie Ci walczyć na terenach pustynnych lub arktycznych, czasem w rejonie wulkanicznym, czasem zaś na obszarze już zasiedlonym, a więc w mieście. Oczywiście, w zależności od sytuacji zmieniać się











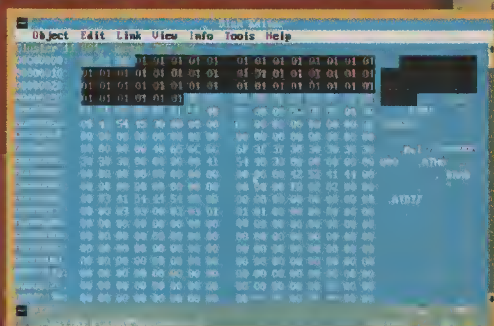
będzie taktyka walki, jak i skuteczność stosowanych przez Ciebie broni. Na przykład na pierwszych poziomach o zwycięstwie decydować będą umiejętnie zastosowane jeepy. Później ich rolę przejmą silne, choć niestety nieco zbyt wolne czołgi.



Lista rozkazów nie jest zbyt bogata i obejmuje takie komendy, jak idź, atakuj, zajmij, napraw. Możesz także grupować wojska lub ponownie dzielić na małe oddziały. Ma to swoje dobre strony, gdyż jak sam zauważysz, obsługa gry jest dzięki temu tak prosta, że w **Z** można grać bez żmudnego studiowania instrukcji obsługi.

Minimalne wymagania sprzętowe obejmują komputer PC z procesorem 486 DX2/66 MHz, 8 MB RAM, napędem CD-ROM i kartą graficzną pracującą w rozdzielczości SVGA, prawdę jednak mówiąc, gra wymaga nieco mocniejszego sprzętu. Szczególnie po zwiększeniu rozdzielczości i włączeniu wszystkich szczegółów odczujesz, ile dodatkowej pracy wykonać musi Twój komputer.

Jeśli chodzi o grafikę, sprawa jest prosta. W menu możesz zdecydować się na dwie rozdzielczości - VGA lub SVGA. Dodatkowo autorzy przewidzieli możliwość płynnej (suwak) zmiany ilości wyświetlanych szczegółów. Opcja ta szczególnie polecana jest posiadaczom słabszych komputerów. Grając w rozdzielczości SVGA widzisz o wiele więcej, dzięki czemu lepiej możesz dowodzić swoimi jednostkami, planować kolejne posunięcia i obserwować ruchy przeciwnika. Jest to o tyle ważne, że jak już wspomniałem, akcja **Z** toczy się w czasie rzeczywistym. W menu możesz również określić poziom gamma (jasność wyświetlania) oraz włączyć lub wyłączyć wideoprzerywniki. Te krótkie filmiki zrobione są jednak tak dobrze, że naprawdę warto trochę dłużej poczekać na kolejną rozgrywkę. Poza tym nie będzie to zbyt kłopotliwe, gdyż choć gra prawie w całości „chodzi" z kompaktu, instaluje na twardym dysku najczęściej używane pliki.



Nieco gorzej przedstawia się oprawa dźwiękowa. Efekty specjalne można jakoś przeboleć, ale niezbyt ciekawa, a co gorsza - pojawiająca się przez wszystkie etapy muzyka nawet świętego może doprowadzić do szału. W sumie, mówię to z żalem, element ten zaniża poziom całości.

Powyższe braki choć w części rekompensuje możliwość gry w wersji multi. Do dyspozycji masz 3 rodzaje połączenia:

- przez modem - 2 graczy,
- bezpośrednie przez tak zwany null modem - 2 graczy,
- sieciowe, gdzie aż 4 graczy zmagać się może o dominację w kosmosie.

Wszystkie z nich są w pełni konfigurowalne, poczynając od IRQ, poprzez adres i numer portu, a kończąc na szybkości przesyłania danych.

Ogólnie rzecz biorąc, nie uważam, by **Z** firmy **Bitmap Brothers** mogła stanowić poważniejszą konkurencję dla wymienionych we wstępie tytułów, tym bardziej, że ciągle ukazują się ich ulepszenia i kontynuacje. A buńczuczne napisy reklamowe na okładce w stylu „Z: inne gry po prostu nie wchodzą do konkurencji" (co to znaczy?!), czy też „Założę się o własne pieniądze, że **Z** zwycięży każdy pojedynek z ***Command&Conquer***" można włożyć po prostu między bajki.

Na koniec chciałbym wspomnieć o pewnym triku przeznaczonym dla tych wszystkich, którzy znają się nieco na grzebaniu w plikach. W pliku options.cfg przy użyciu edytora dyskowego zmień z 01 na 00 pozycje zaznaczone na rysunku. W ten sposób już na samym początku będziesz miał dostęp do wszystkich poziomów gry (również dla wielu graczy).

LEO







Z

7 5 6

STRATEGICZNA

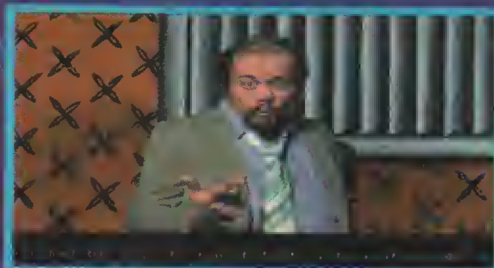
PC

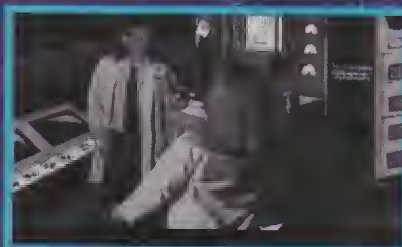
486/66 MHz
8 MB RAM
CD-ROM, VGA

Dystrybutor:
IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66









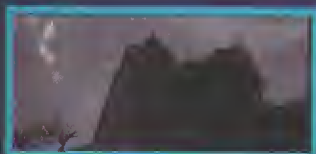
SYNNERGIST

Producent: 21st Century Entertainment

Firma **21st Century Entertainment** przyzwyczaiła nas do wysokiej klasy pinballi. Z pewnością są one jednymi z najlepszych gier w swojej klasie, jakie w chwili obecnej dostępne są na rynku. Sądzę, że stan ten nieprędko ulegnie zmianie. Z drugiej strony monopol na pinballe trudno uznać za szczyt ambicji ludzi zajmujących się tworzeniem gier. Podobna opinia przeważyła o tym, iż firma postanowiła stworzyć „coś" innego. Jej najnowszy program, **Synnergist**, jest właśnie spełnieniem owej decyzji. Mówiąc w maksymalnym skrócie, jest to gra przygodowa z gatunku znajdź-weź-i-użyj, a przy okazji pogadaj jeszcze z kilkoma ludźmi, w której Twoim celem jest odnalezienie źródeł zła pustoszącego pewną metropolię. Hmm... standard. W każdym razie z pinballami nie ma to zbyt wiele wspólnego.

NEW ARHUS 2010

Zacznijmy od ustalenia kto, gdzie i kiedy. Akcja programu rozgrywa się w New Arhus, ponurym mieście przyszłości zdominowanym zarówno przez produkty hi-tech, jak i brud, przemoc oraz całkowitą obojętność ludzi na to, co dzieje się dookoła. A dzieje się niemało. Najczęściej są to morderstwa, handel narkotykami, prostytucja i inne rzeczy w tym stylu. Twój pech (czy może szczęście) polega na tym, iż po pierwsze, nie możesz się temu spokojnie przyglądać, a po drugie, cierpisz na niedowartościowanie własnej osoby. Korzenie tego stanu sięgają odległej przeszłości, kiedy byłeś jeszcze świetnie zapowiadającym się młodym dziennikarzem. Niestety, zrobiłeś fałszywy krok - podpisałeś aż pięcioletni kontrakt z pewnym żałosnym brukowcem - i gwiazda Tima Machina, to znaczy Twoja, zgasła. Przydeptał ją ciężki but Twojego nowego szefa, którego ulubionym hobby stało się zmuszanie Cię do pisania obrzydliwych artykułów. Z dnia na dzień czułeś się coraz bardziej przygnębiony, aż Twoja depresja sięgnęła zenitu. I kto wie, co byś zrobił (sobie lub szefowi), gdyby nie nadarzająca się okazja do napisania czegoś wielkiego. Co by nie mówić, włączyłeś właśnie Synnergista, przygoda zapukała więc do Twoich drzwi.



GOTYK I NIECO AUDIO-VIDEO

Nie zamierzam bynajmniej wyjawiać, w jaką kabałę wpakuje się Tim. Tę przyjemność pozostawiam Tobie. Bardziej od przygód Tima interesuje mnie nastrój i ogólna grywalność **Synnergista**. Jego twórcy postawili sobie za cel stworzenie gry utrzymanej w nastroju gotyku - o ile za gotyk można uznać brud i bałagan widoczny na każdej ulicy i w większości domów (na przykład Tima). W każdym razie w trakcie zabawy ujrzysz mnóstwo monumentalnych i ponurych zarazem budowli, z których nieliczne ozdobione są surowymi dekoracjami. To, plus zwały śmieci obecne na każdej ulicy, sprawiły na mnie nieco przygnębiające wrażenie. Z drugiej strony nastrój **Synnergista** kształtują również produkty hi-tech, na które natkniesz się niemalże na każdym kroku. Hologramy, lewitujące reklamy czy chociażby telefony video są w roku 2010 na porządku dziennym. Nawet Ty, biedny dziennikarz, masz jeden w swoim zagraconym i brudnym domu. Ohyda. Ogólnie rzecz biorąc, **Synnergist** sprawia bardzo przygnębiające wrażenie i jeśli przyszłość wielkich miast ma wyglądać w ten właśnie sposób, to lepiej wyłączyć komputer. Nie trzeba jednak ronić łez, gdyż braki otaczającego Cię świata z powodzeniem rekompensuje Twój cięty dowcip. Najlepiej widać to na przykładzie rozmów, jakie prowadzisz z innymi ludźmi. Już na samym początku gry masz na przykład okazję wymienić kilka uwag ze złodziejem samochodów, który dobiera się do zaparkowanego przy Twojej redakcji wozu. Naprawdę warto posłuchać argumentów, jakimi posługuje się on, aby wyjaśnić swoje poczynania. Śmiechu po pachy. Niestety, jak to zwykle bywa, aby w pełni docenić humor autorów gry, musisz znać angielski. Mówię, niestety, gdyż jak na razie nie słyszałem, aby jakaś polska firma miała ochotę zająć się konwersją **Synnergista** na język polski. Jest to tym bardziej smutne, że gra dysponuje pełną ścieżką wizualną i dźwiękową dla wszystkich dialogów (swoich rozmówców możesz więc zarówno obejrzeć, jak i usłyszeć). Sądzę, że przyjemnie byłoby popatrzeć i posłuchać, jak bohaterowie gry rozmawiają ze sobą po polsku w scenerii, która jak żywa przypomina nowojorskie getto. No cóż, na razie trzeba zapomnieć o marzeniach i cieszyć się tym, co mamy, to jest wersją angielską.



PROSTOTA JEST ZŁOTEM

Zdecydowanie największym w moim odczuciu atutem gry jest jej ultra prosty interfejs. Możesz zapomnieć o różnych komendach i główkowaniu, czy dany przedmiot należy „użyć", czy też tylko „przesunąć". Tutaj wszystko sprowadza się do naciśnięcia lewego klawisza myszki, gdy masz ochotę ruszyć tyłek, lub prawego, jeśli chcesz użyć jakiś przedmiot. **Synnergist** „wie", w jaki sposób chcesz go wykorzystać, wystarczy więc, że wybierzesz go z bardzo pojemnej „kieszeni", przesuniesz nad inny przedmiot, w połączeniu z którym chcesz go wykorzystać i naciśniesz prawy klawisz. Kombinacja zadziała lub nie, Ty jednak nie musisz się męczyć nad doborem odpowiedniej komendy. Przyjemne i proste.

W ogólnym rozrachunku **Synnergist** wydał mi się jednak „tylko" przeciętną grą przygodową. Jedyny wyróżniający ją z tłumu konkurencji element to wspomniana wyżej, starannie wykonana ludzką mowa obsługującą wszystkie dialogii oraz prosty interfejs. Ale to, niestety, jest zbyt mało, aby uczynić z programu gwiazdę pierwszej wielkości. Z drugiej strony w **Synnergista** gra się całkiem miło i wielu graczy, a zwłaszcza miłośnicy przygodówek, z pewnością znajdzie wiele przyjemności w penetrowaniu ciemnych ulic New Arhus.

Piotr Orcholski

Synnergista

7 7 7

PRZYGODOWA

PC

486 DX2/66 MHz
4 MB RAM
VGA, CD-ROM

Dystrybutor:
MarkSoft
ul. Perzyńskiego 2
Warszawa
tel. 663 93 90

Indiana Jones and his Desktop Adventures

Producent: Lucas Arts



Po dwóch latach od premiery ***Indiana Jones and the Fate of Atlantis*** słuch o słynnym archeologu zaginął. Nie wiedzieć czemu, nikt jakoś nie zadawał sobie pytania, gdzie podziewa się doktor Henry Jones Junior. Czyżby był to już koniec jego pełnych akcji i napięcia przygód? Oczywiście, że nie! Wreszcie dzielna drużyna pana Lucasa przypomniała sobie, że przecież bohaterowi trzech filmów pełnometrażowych, serialu telewizyjnego i kilku gier (powstało ich całkiem sporo, zarówno na komputery ośmiojak i szesnastobitowe) nie wypada odejść w ciszy i zapomnieniu. Dlatego też podjęto szybkie i zdecydowane kroki w celu poprawy sytuacji, czego efektem są dwa projekty, a jeden bardziej interesujący od drugiego. Po pierwsze zatem, rozpoczęły się przygotowania do produkcji czwartej części filmowej serii, która tym razem ma się nazywać „Indiana Jones i wyznawcy zła". Nie wiadomo jeszcze, co z tego wyniknie, ani kto zostanie zaangażowany do głównej roli, niemniej można mieć nadzieję i z optymizmem spoglądać w przyszłość. Druga nowinka jest dla nas, graczy, o wiele ciekawsza, a przede wszystkim nie tak odległa czasowo. Otóż programiści z **Lucas Arts** postanowili uszczęśliwić posiadaczy komputerów kolejną dawką emocji związanych z Indym. „Czyżby następna przygodówka?" - zapytają z ironią jedni. „Och, nie! Jeszcze jedna zręcznościówka!" - zakrzykną inni. I obie grupy jednocześnie mają rację oraz są w błędzie, bowiem **Indiana Jones and His Desktop Adventures** spełnia zarówno kryteria gry przygodowej, jak i platformowej, a mieszanka ta w sumie daje nawet ciekawy efekt.

Program działa tylko i wyłącznie w środowisku Windows - najchętniej zresztą 95, choć na szczęście wystarczy mu także 3.1. Instalacja przebiega szybko i sprawnie oraz, co najważniejsze, nie stanowi problemu nawet dla początkującego użytkownika. Dzięki temu praktycznie bez przeszkód można zagłębić się w świat przygody przez duże P.

Sama gra nie jest jednym wielkim wyzwaniem, które spędza sen z powiek przez kilka miesięcy. Prezentuje raczej szereg mniejszych epizodów, których ukończenie pozwala zająć się innymi intrygami. Cała awantura zaczyna się w niewielkiej meksykańskiej wiosce o wszystko mówiącej nazwie... Lucasio. Humor autorów stanie się widoczny także później, lecz istotny jest w tym momencie jedynie podjęty wątek, który zaczyna Twoje niekończące się zmaganie z losem. Będziesz bowiem wędrować po najdziwniejszych miejscach, jakie tylko przyszły do głowy producentom. A jest ich, trzeba przyznać, bardzo wiele. Podczas poszukiwania tajemnic napotkasz dziwne świątynie, obeliski, jaskinie. Większość z nich oferuje niebezpieczeństwa, lecz czasem da się tam także znaleźć coś pożytecznego, jak np. drabinę, wiosło czy bat. Nie pytaj mnie, w jaki sposób nasz ulubiony awanturnik dźwiga to wszystko, gdyż mówiąc szczerze, nie mam zielonego pojęcia. Niemniej warto zaznaczyć, iż większość ze znalezionych gadżetów ma niebagatelne znaczenie, dlatego warto skrzętnie je kolekcjonować. Przedmioty pod względem przeznaczenia dzielimy na przydatne w określonej sytuacji oraz uniwersalne narzędzia bojowe. Tych drugich, ze zrozumiałych względów, używa się znacznie częściej, gdyż świat jest bardzo niebezpieczny. Jak się okazuje, Indiana Jones ma na całej kuli ziemskiej kilkuset przyjaciół oraz wiele milionów wrogów. W grze słudzy zła reprezentowani są przez zwierzęta (węże, skorpiony itp.), pospolitych rzezimieszków i, oczywiście, nazistów, których nasz bohater nienawidzi z całego serca.

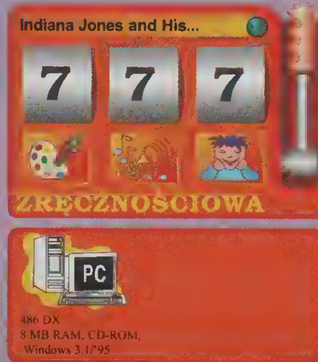
Pokonywanie przeciwności losu wiąże się nieodmiennie z eliminacją przeciwników. Odbywa się ona w sposób wyjątkowo zręcznościowy, co zresztą dziwić nie powinno. Mówiąc krótko, należy ustawić się frontem do zagrożenia i posłać w jego stronę choćby garść kul z niezawodnego lugera. W ten sposób toczy się cała walka, na szczęście jednak nie stanowi ona sensu zabawy. Dużo ważniejszym okazuje się element przygodowy związany z odnajdywaniem interesujących miejsc oraz ukrytych przejść, wiodących czasem do całkiem ciekawych lokacji. Dla przykładu, jeśli chcesz, aby określona postać zrobiła coś dla Ciebie, musisz zanieść jej pewien przedmiot. Ten zdobędziesz dzięki innemu urządzeniu, które jednak... Widzę, że już wiesz, o co chodzi. Wskutek przeprowadzenia takiego zabiegu jesteś cały czas zdeterminowany, usiłując dotrzeć w kolejne miejsca. Ma to oczywiście swoje wady, gdyż fabuła staje się linearna, lecz nie ma przecież róży bez kolców.

Oprócz walki i zbieractwa Indiana zajmuje się także komunikacją z przyjaznymi mu personami. Aby sobie z taką osobą porozmawiać, wystarczy do niej podejść. Niestety, nie istnieje wybór tematu konwersacji, dlatego obserwujesz ją jedynie z perspektywy osoby trzeciej. Takie rozwiązanie z pewnością zmartwi wielu miłośników gier adventure, lecz produkt nie powstał z myślą o nich.

Przejdźmy teraz do aspetu technicznego. Program profilem wykonania przypomina dawne hity znane z małych Atari, czy Spectrumów, takie jak chociażby ***Druid***. Postać głównego bohatera widziana jest z góry i porusza się po terenie za pomocą klawiatury lub myszy. Widoczność ograniczona została do kilku pól w każdą stronę, a ekran przesuwa się po dojściu do jego krawędzi. Z boku planszy znajduje się spis posiadanych przedmiotów, a także osobny kwadrat oznaczający rękę bohatera, do której można włożyć jedno znalezisko. Jest to wszystko, czego potrzebujesz do szczęścia, a zarazem ukończenia przygody. Jak widać, nie ma tu wielkich wyzwań związanych z obsługą oraz komunikacją z otoczeniem. Właściwie **Indiana Jones and His...** możnaby uznać za koleją zręcznościówkę, tyle że pod Windows, i spokojnie przejść do innych pozycji, gdyby nie...

No właśnie, pomimo iż produkt wygląda na przeznaczony dla niezbyt wymagającego odbiorcy, posiada kilka atutów, które decydują o jego całkiem przyzwoitej klasie. Po pierwsze, grafika, która być może nie rzuca na kolana, lecz należy do zupełnie niezłych, zwłaszcza jeśli chodzi o gry zręcznościowe. Odpowiedni poziom utrzymuje także muzyka, która jednak nie towarzyszy Ci cały czas, a tylko w odpowiednich momentach, zwanych pokrótce przerywnikami. Ostatnim elementem, o którym chciałbym powiedzieć, jest klimat, który utrzymuje całą zabawę w konwencji dotychczasowych perypetii naszego ulubionego archeologa. Oczywiście, osoby liczące na mocno zaznaczony aspet przygodowy będą zawiedzione, niemniej pozostali mogą bez ryzyka zapoznać się z programem i rozwiązać kilka ważnych dla świata zagadek. Do premiery filmu to powinno wystarczyć. Powodzenia!

Piotr Bilski „Alien"

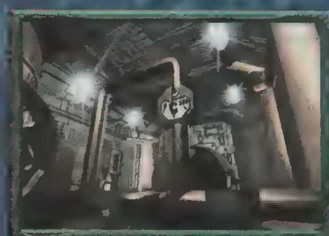


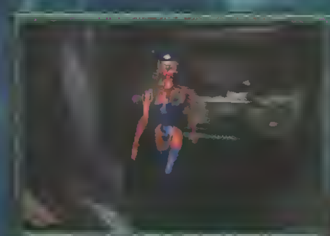
UWAGA! KONKURS!!!
główna nagroda PENTIUM 100!
szczegóły w pudełku z grą!

A.D. 2044

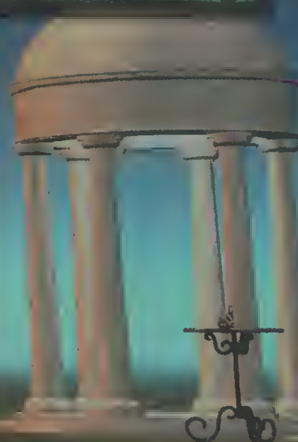














16 milionów kolorów!
100 tysięcy klatek animacji!
Megabajty efektów dźwiękowych!

Kilkadziesiąt minut muzyki!
Setki dialogów!
2xCD!

Wymagania sprzętowe:
PC 486, WINDOWS 95
CD ROM min. 2x speed
Uwaga:

LK AVALON

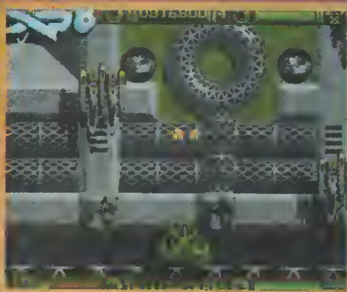
skr. poczt 66, 35-959 Rzeszów

tel: (017) 627471 wew. 275
email: office@avalon.rzeszow.pl

Od 9 września gra dostępna we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Cena gry: 122 zł. W wypadku sprzedaży wysyłkowej cena zawiera wszystkie opłaty pocztowe.
Każda gra z gwarancją poprawnego działania!

XP8

Producent: Weathermine Soft.





2010. Nieznany, obcy satelita wtargnął do kwadrantu ALPHA.

2020. Po zbadaniu zasobników satelity określono, z jakiego kierunku nadleciał oraz która z planet tam się znajdujących jest jego planetą macierzystą. Przez dziesięć lat bezskutecznie próbowano nawiązać kontakt, aż w końcu zdecydowano się na wysłanie trzech statków naukowych z misją badawczą.

2025. Wkrótce dochodzi do spotkania, ale... kontakt z naszymi statkami zostaje zerwany. Zakłada się, że Obcy prawdopodobnie je zniszczyli. Jako następny leci maleńki stateczek eksperymentalny, doskonale uzbrojony i opancerzony. Ma przetrzeć drogę naszym wojskom.

Tak rozpoczyna się kolejna wojna międzygwiezdna pomiędzy dwiema rasami, tym razem w grze pod nazwą XP8. Oczywiście, jako najwyższej klasy pilotowi to właśnie Tobie przypada ten niewiarygodny „zaszczyt", jakim jest pokierowanie ową łupinką.

Gra jest typową (prawie) kosmiczną strzelaniną. Podczas rozgrywki musisz po prostu roznieść







na sw[illegible] szą liczbę statk[illegible], nie d[illegible]jąc się przy tym z[illegible]. Do obrony oraz do ataku na początku posiadasz naprawdę niewiele - tylko jedno działko - ale nie martw się tym zbytnio, podczas kolejnych misji z rozwalonych instalacji i pokonanych wrogów wylatywać będą specjalne zasobniki. Po złapaniu tychże albo dostaniesz nową broń, albo wzmocnisz starą. Czasami trafisz też na dodatkowe osłony, energię, życie lub bombę, która niszczy wszystko dookoła (ale tylko w powietrzu). Jeśli złapiesz zasobnik z bronią, którą masz już ustawioną na maksa, zamieni się on w zwykłą bombę. Czasami wypada także zasobnik ze znakiem zapytania. Jest to super-laser. Niestety, jego moc kończy się bardzo szybko.

Jak to zwykle bywa w tego typu grach, na początku przeciwnicy są bardzo słabi, a niektórzy z nich nawet nie strzelają. Dopiero wraz z postępami w grze stają się oni coraz liczniejsi i coraz bardziej wytrzymali. Poza tym co jakiś czas czeka Cię spotkanie z cokolwiek „wyrośniętym" statkiem, który będzie do Ciebie walił ze wszystkiego, co ma na pokładzie. Są to oczywiście goście nazywani popularnie BOSSAMI.

Samymi misjami jestem nieco zawiedziony, gdyż w sumie naliczyłem ich tylko pięć, a to oznacza, że bardziej zaawansowany gracz (taki, jak ja na przykład) może przejść grę stosunkowo szybko. Z drugiej strony misje są zróżnicowane, a ponadto gra oferuje możliwość włączenia wyższego stopnia trudności. Jak widać, w tym temacie rachunek wychodzi dokładnie na zero.

Abyś miał jako takie rozeznanie w układzie zadań, poniżej zamieszczam rozkazy i kody do poszczególnych misji:

MISJA 1. Początek systemu słonecznego Obcych. Zadanie wydaje się wręcz banalne - musisz tylko zniszczyć odpowiednią ilość min kosmicznych (takie coś z trzema ramionami). KOD: BRAK.





MISJA 2. System słoneczny Obcych. Musisz sparaliżować łączność. Wystarczy że zniszczysz kilka ogromnych nadajników. KOD: 71204A090B2F.

MISJA 3. Doleciałeś do bazy Obcych. Na Twoje działko czekają zasobniki plazmy oraz transporty żołnierzy. KOD: D0205229032E.

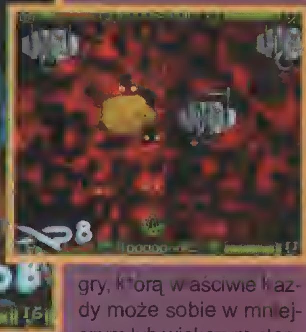
MISJA 4. Stacja kosmiczna zagradza drogę do rodzimej planety Obcych. Musisz oczyścić drogę dla sił inwazyjnych. Zniszcz działa termojądrowe. KOD: 10025A29071C.

MISJA 5. Planeta Obcych. Trzeba zniszczyć system obrony bazujący na biologicznym mózgu. KOD: 951257290C33.

Po tej misji następuje zakończenie gry. W nagrodę będziesz mógł obejrzeć kilka ładnych obrazków (są one dość zaskakujące).

W sumie całość nieco przypomina osławionego ***Banshee***; podobnie rozwiązano tu widok i podobne są zasady. Lecz na tym koniec. Zdecydowanym atutem gry jest grafika, która odróżnia **XP8** od wszystkich innych strzelanin. Widać, że ludzie z **Weathermine Software** naprawdę się postarali, odwalając kawał dobrej roboty. Praktycznie wszystko - począwszy od statków, poprzez meteory, na instalacjach naziemnych skończywszy - zostało wspaniale narysowane. Do tego dochodzą naprawdę dobre wybuchy czy powoli dopalające się i spadające statki, a także wcale niezłe obrazki statyczne oraz ładne (choć już nie tak ładne) efekty dźwiękowe. Oczywiście, to wszystko musiało znaleźć odbicie w wymaganiach sprzętowych, gra bowiem nie ruszy na popularnej „pięćsetce". Tutaj niezbędne są kości AGA. Mówi się - trudno.

Dodatkowe starania autorów widać w dziedzinie konfiguracji



gry, którą właściwie każdy może sobie w mniejszym lub większym stopniu przystosować do własnych potrzeb. Do **XP8** dołączono także możliwość grania na dwie osoby. Wówczas swoje maleńkie stateczki możesz połączyć z kolegą w jeden duży, mający podwójną siłę ognia (jeden kieruje statkiem, a drugi wieżyczką zainstalowaną z tyłu statku).

Właściwie to już wszystko o **XP8**. Ogólnie ocena gry wypada w moich oczach nadzwyczaj dobrze. Krótko mówiąc - nic, tylko grać. Polecam.

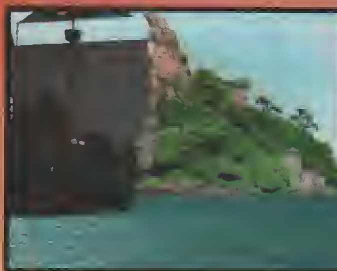
Sebastian Babczyński
„Muad'Dib"





GENE MACHINE

Producent: Vic Tokai/Virgin Interactive





Programiści, stale próbując zaskoczyć czymś graczy, starają się korzystać ze wszystkich dostępnych im środków, nie wyłączając tych znanych już z kinematografii. Dlatego też, jak chyba zauważyłeś, coraz więcej gier bardziej przypomina filmy, niż programy komputerowe. Wszystko jest super - grafika, dźwięk, efekty specjalne - z jednym, a właściwie dwoma małymi „ale". Po pierwsze, często zapomina się o grywalności, a po drugie, takie bajery w znaczący sposób zwiększają i tak już nie najmniejsze wymagania sprzętowe. Na szczęście, nie wszyscy ulegają tej manii. Są jeszcze programiści stawiający ponad wszystkie te wodotryski stare, sprawdzone pomysły, ściśle trzymając się wypróbowanych metod robienia gier. Właśnie dzięki takim zapaleńcom od czasu do czasu pojawiają się na komputerowym rynku programy przypominające nam stare dobre czasy. Do takich właśnie należy niewątpliwie nowa gra przygodowa **Gene Machine** - propozycja mało znanej firmy **Vic Tokai**.

Historia gry bardzo przypomina powieści Juliusza Verne'a, a właściwie skrzyżowanie powieści Verne'a i Arthura Conan Doyle'a (to ten od Sherlock`a Holmes`a). Jej akcja rozgrywa się w Anglii, w czasach wiktoriańskich. Jak pamiętasz z lekcji historii, była to epoka wielkich odkryć naukowych, a co się z tym wiąże, błyskawicznego wręcz rozwoju ludzkości. W tym to właśnie czasie powstały między innymi takie rzeczy, jak telefon, radio czy samochód (ich prototypy, ma się rozumieć).



Jednakże nie wszyscy odkrywcy byli tak szlachetni, by służyć swą wiedzą całej ludzkości. Zawsze wśród ludzi uczciwych znajdzie się jakaś czarna owca. Nie inaczej jest w **Gene Machine**. Pewien szalony naukowiec, ogarnięty chęcią zawładnięcia światem, zbudował maszynę, dzięki której możliwe jest miksowanie ze sobą różnych gatunków zwierząt. W ten sposób uzyskał on możliwość wyprodukowania armii bezwzględnych i posłusznych mutantów, dzięki której mają ziścić się jego szalone plany. Na szczęście dla ludzkości, jednemu z takich dziwolągów - kotu z ludzkim mózgiem - udało się uciec z laboratorium i przedostać aż do Londynu, gdzie zwrócił się o pomoc do Ciebie - młodego, lecz już uznanego w środowisku naukowym badacza, Piersa Fanshawe`a. Oczywiście, postanawiasz przeciwstawić się obłąkanemu uczonemu i podejmujesz przeciw niemu heroiczną walkę o uratowanie rodzaju ludzkiego.

Gene Machine, jak już wspomniałem, to klasyczna przygodówka określana przez znawców tematu jako Point and Klick. Podstawowym narzędziem sterowania w grze jest, oczywiście, mysz. Wykorzystywać ją będziesz nie tylko do kierowania bohaterem, lecz również do przeszukiwania plansz w celu znalezienia najróżniejszych przedmiotów. Aby nieco oszczędzić Ci „machania" myszą, autorzy umieścili w znajdującym się na dole ekranu menu listę najczęściej używanych rozkazów. Do wyboru masz takie komendy, jak „idź", „zobacz", „weź", „wąchaj", „smakuj", a także „umieść". Zebrane podczas gry przedmioty umieszczane są automatycznie w przepastnej torbie. Przejrzeć je możesz, wciskając spację lub też przeciągając kursor myszy w dół ekranu. Posiadane przez Ciebie przedmioty możesz według uznania używać, łączyć ze sobą lub kiedy zdecydujesz, że są zbędne, po prostu wyrzucić.



Podczas gry wędrować będziesz nie tylko po dziewiętnastowiecznym Londynie. Autorzy gry, na wzór powieści „W osiemdziesiąt dni dookoła świata" Verne'a, zafundowali Ci podróż po całym ziemskim globie. Aby pokonać szaleńca, będziesz musiał latać sterowcem, pływać po morzach i oceanach, „zwiedzić" wraz z kapitanem Nemo morskie głębiny i wyspę skarbów, na której aż roi się od piratów, jak również ... udać się na naszego jedynego satelitę - Księżyc. Podczas tych wojaży napotkasz wiele ciekawych, żyjących w tamtych czasach postaci, jak na przykład królowa angielska. Z każdą z takich postaci możesz zamienić słówko lub dwa, najczęściej jednak słów tych będzie więcej. Podczas licznych dialogów (to przecież przygodówka) masz możliwość wyboru zadawanych pytań i odpowiedzi. Niestety, kolejność większości z nich będzie obojętna, gdyż jak szybko sam zauważysz, aby się czegoś dowiedzieć, najczęściej i tak będziesz musiał użyć ich wszystkich.

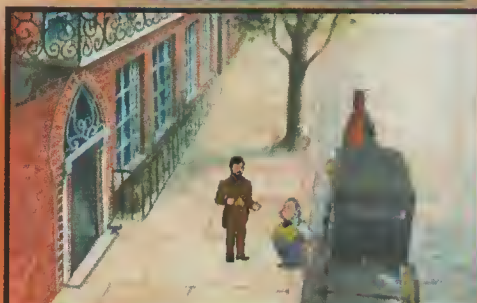
Jak w dobrych (czytaj: przyjaznych dla użytkownika) grach jest przyjęte, tak i tutaj, jeśli nie czujesz się językowo na siłach i nie wystarczy Ci w pełni digitalizowana mowa każdej z postaci, możesz skorzystać z pomocy i włączyć wyświetlanie wszystkich mówionych tekstów na ekranie. Jest to o tyle ważne, że angielski, którym posługują się bohaterowie **Gene Machine** jest nieco staroświecki i jako żywo przypomina wiek XIX. Co by jednak o nim nie pisać, jako taki znakomicie podkreśla czas i miejsce, w jakim rozgrywa się niniejsza gra. O poziomie dźwięku najlepiej jednak świadczą znakomite efekty specjalne, a przede wszystkim niezwykle przyjemna i szybko „wpadająca w ucho" muzyka, towarzysząca Ci podczas całej podróży. Na równie wysokim poziomie stoi grafika. Najkrócej mówiąc, to „czysta" SVGA ze wspaniale renderowanymi tłami. Postacie są doskonale animowane, tak że masz wrażenie jakbyś uczestniczył w komiksie. Gwarancją jej jakości jest fakt, że odpowiedzialnym za ruchy postaci był Alister Graham - pracujący na codzień w wytwórni Disney'a.



Powyższe zalety powodują, że w **Gene Machine** gra się, mimo powagi problemu, jakim jest uratowanie ludzkości, niezwykle lekko i przyjemnie. Nie jest to jednak nic dziwnego, gdyż jak podkreślają sami autorzy, starali się oni przede wszystkim zapewnić graczowi maksimum zabawy. Wrażenie to potęgują zarówno licznie występujące w grze elementy komiczne, jak również fakt, że w **Gene Machine** nie można po prostu utknąć w miejscu, nie zebrawszy kilka plansz wcześniej jakiegoś przedmiotu, czy też nie uruchomiwszy jakiegoś przełącznika. Jej akcja rozwija się etapami i dopiero gdy wykonasz odpowiednie czynności, gra rusza dalej. Poza tym „przechodzenie" gry jest o tyle proste, że większość zagadek rozwiązuje się prawie intuicyjnie. O Twoich postępach informować Cię będzie procentowy wskaźnik pojawiający się obok nagranego stanu gry.

Kolejnym plusem programu są jego niewielkie, jak na dzi-







siejsze czasy, wymagania sprzętowe. Do gry wystarczy Ci komputer PC 486 DX2/66 MHz, z 8 MB pamięci, napędem CD-ROM podwójnej prędkości i kartą graficzną SVGA zgodną ze specyfikacją VESA. Już w takiej konfiguracji **Gene Machine** pracować będzie naprawdę szybko. Oczywiście, im lepszy komputer i więcej pamięci, tym lepiej, jednakże różnice są prawie niezauważalne. **Gene Machine** stanowi najlepszy dowód na to, że można w dobie multimediów zrezygnować ze wszystkich tych wodotrysków i stworzyć ciekawą, a przede wszystkim mającą szansę na powodzenie grę. Dlatego też program ten może być niezwykle ciekawą odmianą dla wszystkich, przesyconych wspomnianą już wyżej multimedialnością graczy.

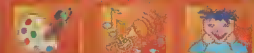
Na koniec wypada mi tylko zaapelować do programistów z **Vic Tokai**: „Panowie, tak trzymać!"

LEO



Gene Machine

8 8 8



PRZYGODOWA



PC

486 DX2/66 MHz
8 MB RAM
SVGA, CD-ROM

Dystrybutor:
IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66

STRIKER '96

Producent: Acclaim







Piłka nożna, piłka nożna i jeszcze raz piłka nożna. To chyba tegoroczne Mistrzostwa Europy spowodowały taki zalew soccerów (bo tak z amerykańska nazywa się piłka nożna). Był już ***Actua Soccer*** i jego specjalna edycja - ***Euro '96***, były też ***FIFA '96***, ***VR Soccer*** i ***Kick Off 96***. A teraz będziesz mógł pokopać piłkę w **Striker '96**.

Striker '96 to kolejne trójwymiarowe kopanie w skórzaną kulę. W grze możesz stoczyć mecz na zwykłym stadionie (normalne drużyny po jedenastu graczy) lub zagrać w halową odmianę footballu (drużyny po sześciu piłkarzy). Przyznaję, że ten ostatni sposób jest znacznie bardziej dynamiczny i wprowadza powiew świeżości do standardowego zestawu soccerów. W każdym z typów rozgrywek masz do wyboru mecze pokazowe, ligowe, jak i mistrzostwa Europy. Da się także planować ustawienie graczy i taktykę gry. Poza tym bogaty wybór z kilkudziesięciu drużyn narodowych, gra po kabelku lub w sieci. Rozgrywka może być pokazywana z kilku rodzajów mniej lub bardziej statycznych kamer. To zresztą standard, spotykany prawie we wszystkich soccerach. Z ciekawszych rzeczy należy jeszcze zwrócić uwagę na fakt, że w **Striker '96** istnieje możliwość ustawienia pogody. Na boisku może na przykład padać deszcz lub leżeć śnieg.

Mecze w **Striker '96** rozgrywa się dosyć przyjemnie. Jeśli dysponujesz odpowiednio silnym sprzętem (minimum to jakieś Pentium 100) wszystko porusza się w miarę płynnie i nie utrudnia sterowania piłkarzami. Dosyć rozbudowany system podań strzałów i przejmowania piłki spodoba Ci się na pewno. Komputerowy przeciwnik nie robi wrażenia bandy tępaków biegającej bez ładu i składu. Może się oczywiście zdarzyć, że komputer całkiem bez sensu wybije piłkę na aut lub zrobi inną głupotę, ale dzieje się tak tylko przy stopniu trudności ustawionym na minimum. W pozostałych przypadkach komputer jest równorzędnym przeciwnikiem.



Grafika w **Strikerze '96** nie jest zbyt rewelacyjna. Odpalona w niskiej rozdzielczości wygląda przeciętnie - razi mała ilość kolorów oraz kanciastość ludków. Włączenie wysokiej rozdzielczości trochę pomaga, ale piłkarze nadal są kanciaści, a boisko blisko Ciebie wygląda jak poskładane z kostek. Inna sprawa, że pozostałe soccery na PC wcale nie wyglądają lepiej. Co innego dźwięk. Po pierwsze, komentator. Nie mówi co prawda zbyt wiele, ale przynajmniej nie gada głupot, jak to się czasem zdarza komentatorowi z *Euro'96*. Rewelacyjne są także okrzyki tłumu; naprawdę można się poczuć jak na prawdziwym stadionie. Z muzyką jest już trochę gorzej. O ile początkowa melodia przy ustawianiu opcji jest bardzo fajna, to gorzej jest przy odgrywaniu przez program hymnów drużyn na początku każdego meczu. Po tym, jak **Striker '96** zagrał hymn Polski, sam już nie wiedziałem, jak to naprawdę powinno brzmieć. Słowem - beznadzieja (przynajmniej na Sound Blasterze).



Miałem przyjemność zagrać w **Striker '96** zarówno na PC, jak i na Sony Playstation. Muszę powiedzieć, że dopiero Pentium 160 w niskiej rozdzielczości zbliża się do takiej płynności, jak konsola. Wersja konsolowa pracuje co prawda w niskiej rozdzielczości, ale rekompensuje to znacznie większa ilość kolorów (16 milionów kontra pecetowskie 256). Ponieważ **Striker '96** jest grą czysto zręcznościową i płynność ruchu jest najważniejsza, więc wersja PC pod względem grywalności jest daleko za **Strikerem** z PSX-a. Poza tym różnice są pomijalne.

Striker '96 może zginąć w zalewie innych bliźniaczo podobnych gier. Jest wykonany na dosyć wysokim poziomie, ale nie różni się zbytnio od swoich rywali. Jeśli masz już jakiegoś soccera - daruj sobie. Jeśli jednak nie, to kup sobie **Striker '96** - nie zawiedziesz się.

Adam Gregrowicz



Striker '96

7 8 7



ZRĘCZNOŚCIOWA



PC

486
8 MB RAM
CD-ROM

Dystrybutor:
CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel. 25 07 03






TIME COMMANDO

Producent: Adeline Software Internationale/Electronic Arts

Czy mówi Ci coś osoba Fredericka Raynala? Niewiele? A powinna. To przecież twórca osławionej trylogii ***Alone in the Dark***, wydanej przez francuską firmę Infogrames. Jak pamiętasz, gra ta łączy przygodę z elementami zręcznościowymi. Wcale nie tak dawno, bo zaledwie półtora roku temu na szerokie wody wypłynęła także inna francuska firma, a to za sprawą gry z rodzaju arcade-adventure pt. ***Little Big Adventure***. Oczywiście, mowa tu o **Adeline Software Internationale**. Owa gra, której współtwórcami byli wspomniany już Raynal oraz dodatkowo Oliver Lehmite, odniosła na rynku spory sukces i do dziś cieszy się uznaniem wśród graczy. Tym razem Francuzi, czyli **Adeline Software**, w tym także F. Raynal (główny pomysłodawca), wypuścili na rynek komputerowy swój nowy produkt o tajemniczym tytule **Time Commando**. W przeciwieństwie do poprzedniczek, jest to gra zręcznościowa z elementami przygodówki, czyli o odwrotnych proporcjach. Czy takie rozwiązanie zadowoli nas, graczy - sprawdźmy.

W niedalekiej przyszłości Federacja Europejska (coś na kształt współczesnej Unii) ogłosiła przetarg na budowę nowego centrum wojskowego przeznaczonego do szkolenia przyszłych oficerów liniowych. Miał to być ośrodek będący w stanie zasymulować praktycznie każdą sytuację bojową wraz z wrogimi żołnierzami w wielu wirtualnych światach. Oferty nadesłało wiele konsorcjów, ale tylko jedno wygrało ów wyścig. Zwyciężyła korporacja OTEGA, która wkrótce na bazie własnej technologii zbudowała Historyczne Centrum Taktyczne (HTC).

W grze wcielasz się w postać Stanleya Opar specjalistę od podróży w czasie, zatrudnionego w departamencie antywirusowym (SAVE - Special Action for Virus Elimination) należącym do firmy OTEGA. W czasie gdy pojawiasz się na scenie, właśnie rozpoczynasz swój dyżur. Wchodząc do biura myślisz, iż będzie to dzień jak co dzień. Tak przynajmniej sądzisz po przejrzeniu rozkładu zajęć zawierającego pustą listę misji. Rozsiadasz się wygodnie w fotelu i po chwili jesteś już całkowicie pochłonięty swoją ulubioną grą - Alone in the Big Adventure (ha, ha, ha). W czasie gdy Ty się zabawiasz, nadal trwają prace nad ostatecznym uruchomieniem akceleratora czasowego. Jednak nie wszystko jest w porządku, a to za sprawą szpiega z konkurencyjnej korporacji SAWN, który wprowadził do kodu systemowego inteligentnego, automatycznie modyfikującego się wirusa. W wyniku tego sabotażu wszystko idzie nie tak, jak powinno i powoli zaczyna wymykać się spod kontroli. Pęcherz ograniczający czas rozszerza się, pochłaniając wszystko i wszystkich w okolicy. W końcu alarm dociera również do Stanleya - czyli do Ciebie. Wskakujesz do windy ratunkowej i udajesz się na miejsce wypadku. Zbliżasz się do świetlistej kuli ograniczającej czas, dotykasz jej i... nagle zostajesz wciągnięty do środka.

Tak oto przedstawia się historyjka poprzedzająca Twoje kłopoty w wykreowanych przez komputer wirtualnych światach. Celem Twojej przypadkowej misji jest zniszczenie wirusa uniemożliwiającego poprawne działanie całej tej wojskowej maszynerii. Aby go pokonać, musisz w czasie swej podróży przez kolejne epoki historyczne nazbierać tak wiele niezainfekowanych obwodów pamięci (wyglądających jak niebieskie tranzystorki), ile tylko zdołasz. Musisz jednak uważać, ponieważ czas nie jest Twoim sprzymierzeńcem, a wirus stale rozprzestrzenia się w pamięci głównego komputera, tworząc na Twojej drodze niezliczone hordy wirtualnych przeciwników. Pamiętaj, gdy infekcja obejmie całą pamięć, gra się zakończy.

Gra **Time Commando**, mówiąc oględnie, należy do „chodzonych mordobić", choć są w niej widoczne również elementy gry przygodowej. Przede wszystkim poruszasz się swoim bohaterem cały czas przed siebie, obijając gęby wszystkim napotkanym istotom. W tym czasie cały obraz przesuwa się do przodu (czyli w prawo, lewo bądź do góry) zgodnie z kierunkiem ruchu Stanleya. Swą podróż w wirtualnych światach rozpoczynasz od prehistorii, wędrując poprzez starożytny Rzym, feudalną Japonię, średniowiecze, czasy konkwistadorów, Dziki Zachód, wiek XX, aż do nieznanej przyszłości. Każda z epok została przez twórców gry oddana z pełną dbałością o szczegóły, a grafika dzięki temu wygląda po prostu oszałamiająco (szczególnie w państwie Azteków wyglądającym jak z filmu Nationale Geografic). Epoki mają charakterystyczny dla siebie wygląd (w zależności od czasów), odmienne rodzaje broni,



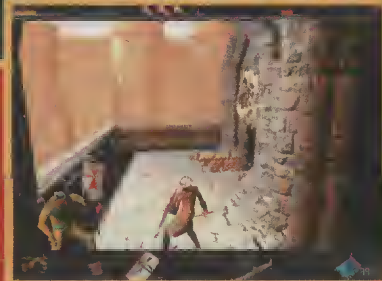












a także przeciwników, których przewija się aż osiemdziesiąt rodzajów. Wrogowie ci posiadają czterdzieści pięć rodzajów broni, która po zwycięskiej walce przypada również Tobie w udziale. Wszystkie postacie występujące w grze poruszają się w czasie realnym, a zbudowane są na bazie wieloboków. Dlatego te cudowne, trójwymiarowe i cieniowane istoty (zrozumiesz o czym mówię, gdy ujrzysz latających Azteków lub zwierzęta i sposób ich poruszania) stają się integralną częścią wyrenderowanych scenerii, tworząc w całości niewyobrażalny efekt. Twoja podróż przez cały czas jest filmowana z podążającej za bohaterem kamery (znamy to już z ***Alone in the Dark*** i ***Fade to Black***). Dodając do tego trójwymiarowe sekwencje animacji i ścieżkę dźwiękową autorstwa Philippe Vachey, odgrywaną bezpośrednio z kompaktu wraz z towarzyszącymi jej odgłosami walk, można stwierdzić, że Francuzi stanęli na wysokości zadania.

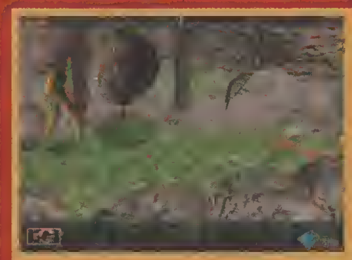
Produkt firmy **Adeline** pracuje w trzech rozdzielczościach (320x200, 320x400 i 640x480). Oczywiście, im wyższa rozdzielczość, tym gra prezentuje się lepiej, ale kosztem szybkości pracy programu. Na szczęście w przypadku **Time Commando** na maksimum można wszystko ustawić już na 486 DX4 z 8 MB RAM, przy czym gra będzie chodzić jak po maśle. Obsługa, czyli sposób walki, jest niezwykle prosta i sprowadza się do wykorzystania sześciu klawiszy (kursory, Ctrl oraz Alt). W momentach przygodowych używa się tylko spacji. W każdej z epok sposób walki, ze względu na charakter czasów, jest inny. W zależności od miejsca Twój bohater może używać do pięciu rodzajów broni (nie licząc własnych rąk i nóg), a dzięki temu, iż gra jest trójwymiarowa, niepowtarzalny efekt daje walka z kilkoma przeciwnikami jednocześnie.




Biorąc to wszystko pod uwagę, muszę stwierdzić, że gra **Time Commando** należy do jednych z lepszych produktów tego roku i może powtórzyć sukces ***Little Big Adventure***. Jedyne minusy, które utkwiły mi w pamięci (jeszcze nie zainfekowanej) to fakt, że nie można się cofnąć, gdyż obraz ciągle się przesuwa. Jest to denerwujące zwłaszcza wtedy, gdy w wyniku walki przesuniesz się tak daleko i nie będziesz mógł już zebrać np. dodatkowego życia. Kolejnym mankamentem - wynikającym z tego zjawiska - jest to, że czasami traci się swojego przeciwnika z pola widzenia i trzeba walić praktycznie na oślep. Do tych wad należy dodać również to, iż kamera czasami nie nadąża za prowadzoną przez Ciebie postacią, przez co szwankuje perspektywa i bohater jest zbyt oddalony, a walczyć trzeba dalej. Żeby dokończyć dzieła krytyki, dodam jeszcze tylko, że rażąca jest także liniowość fabuły, ponieważ np. goryla można zabić tylko przy pomocy maczugi i jeśli nie zdobędziesz jej po drodze, to zaczynasz wszystko od nowa. W sumie są to jednak drobne uchybienia, które w ferworze walki ustępują pola wyśmienitej zabawie. Słowem, polecam.

Rapol



Time Commando

9 8 8



ZRĘCZNOŚCIOWA



486 DX2/66 MHz
8 MB RAM

Dystrybutor:
IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66







OLYMPIC GAMES

Producent: U.S. Gold

Tak to już bywa w świecie, że wszelkie duże imprezy stanowią wyśmienitą okazję do zarobienia paru groszy/centów dla wszelkiej maści biznesmenów, naciągaczy i, czasami, firm software'owych. Nie inaczej jest w przypadku igrzysk olimpijskich. Na tegorocznej olimpiadzie postanowiła też skorzystać firma **U.S. Gold**, wydając dwa „olimpijskie" tytuły: **Olympic Soccer i Olympic Games**. Obia oparte są na podobnym rdzeniu programowym i prezentują identyczny poziom wykonania, przy czym o ile ***Olympic Soccer*** jest grą całkowicie beznadziejną (poprzedni numer ŚGK), to **Olympic Games** nadają się już do poświęcenia im nieco uwagi.

Jak sama nazwa wskazuje, w grze bierzesz udział w rozgrywkach olimpijskich. Nie łudź się jednak, że we wszystkich - programiści uwzględnili w swoim dziele jedynie najbardziej klasyczne, lekkoatletyczne dyscypliny (z małymi wyjątkami), nie kłopocząc się takimi sportami, jak dżudo czy piłka nożna kobiet. Masz zatem dostęp do standardowych biegów na krótkie dystanse, rzuty młotem, oszczepem i dyskiem, skoki - w dal, wzwyż i o tyczce, pływanie, strzelanie i jeszcze kilka innych, zbliżonych zabaw. Sposób sterowania programem nie różni się zbytnio od kanonów ustalonych w grach sportowych bodaj jeszcze w czasach prehistorycznego ***Decathlonu*** - lewo, prawo, lewo, prawo (...), fajer! Choć na pierwszy rzut oka nie jest to zbyt skomplikowane, to jednak dobre opanowanie tej filozofii wymaga nie lada praktyki.



Grafika, choć właściwie identyczna jak w ***Olympic Soccer***, nie razi specjalnie (może dlatego, że w grach ogólnosportowych nie ma aż tak silnej konkurencji, jak w futbolach), a nawet pozwala na dość przyjemną grę. Niestety, podobnie jak w przypadku ***Olympic Soccer***, uruchomienie wysokiej rozdzielczości przeraźliwie spowalnia grę, a jakość obrazu zyskuje na tym niewiele. Za to w zwykłej VGA animacja jest płynna i „pędzi jak burza". Nadal kiepski jest podkład muzyczny, ale nie tak denny, jak w ***Olympic Soccer*** - zaczyna przeszkadzać dopiero po dziesięciu minutach, a nie po dziesięciu sekundach. Ale i tak przeszkadza, podczas gdy stara zasada (jak w filmie) głosi, że dobra muzyka w grze, to taka, której się nie słyszy, chociaż jest obecna.

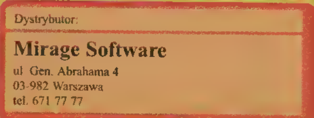
Miłośnicy igrzysk olimpijskich powinni być zadowoleni z **Olympic Games**, chociaż - szczerze mówiąc - produkt jest bardzo przeciętny. Ale z braku laku...

ManJAk









Przyszłość Ziemi po roku 2000 nie jawi się, niestety, w jasnych barwach, tak przynajmniej uważają twórcy z firmy **Neo**. Ich zdaniem cała planeta pogrąży się wkrótce w atomowym chaosie i przestaną istnieć jakiekolwiek większe miasta. W trakcie tej apokalipsy zginie większość populacji, a ci, którzy przeżyją, skazani będą na powolną śmierć na bezkresnych, radioaktywnych pustkowiach. Do tego wszystkiego wmieszają się siły pozaziemskie, czyli Obcy. W ostatnich oazach życia zapanują rządy terroru.

W takich właśnie realiach osadzona jest kolejna produkcja wspomnianej już firmy **Neo** - **Black Viper**. Oczywiście, podany wyżej scenariusz jest całkowicie pesymistyczny, a jak wiadomo - w grze musi istnieć jakaś przeciwwaga, już choćby po to, aby się w ogóle coś działo. Dlatego autorzy umyślili sobie, że w kilka lat po wszystkich tych kataklizmach nadal będą istnieć tacy, którzy się nie poddadzą, uparcie wierząc, że wszystko można jeszcze naprawić, odbudować, odzyskać. To właśnie dzięki nim, jak sugerują, narodzi się rebelia.

BLAC

Producent: Neo

Patrząc na ów bunt z perspektywy czasu (czasu gry, oczywiście, bo zaczynasz grubo po roku 2000), trzeba przyznać, że jego początki nie wyglądały różowo. Brak ludzi, sprzętu i uzbrojenia nie wróżył niczego dobrego. Wady te rebelianci nadrabiali geniuszem swojego dowódcy. Niestety, nikt nie żyje wiecznie, a już w czasie wojny - z pewnością. Gdy ów geniusz kończył testowanie najnowszego modelu w pełni zautomatyzowanego i przystosowanego do walki motocykla, dosięgnął go pocisk najemnego zabójcy. Dalsze prowadzenie powstania stanęło pod znakiem zapytania...

Prawdziwa fabuła gry rozpoczyna się kilka lat po tych zajściach, w dniu Twoich 25. urodzin, kiedy to zszedłeś do tajnego

schronu dowódcy, a jednocześnie swego ojca. Jak się okazało, przed śmiercią zdążył on ukończyć swój wynalazek, który teraz należy do Ciebie. Twoim przeznaczeniem jest, abyś ruszył na tym dwukołowym cudzie w świat i wyzwolił ludzkość z niewoli Ob-

spotkasz także niewinnych ludzi, chcących tylko uciec przed powszechnym rozgardiaszem - do nich, rzecz jasna, nie strzelaj. Podczas jazdy natrafisz pewnie na różnego rodzaju bonusy. Raz będzie to energia, raz trochę forsy, a raz jeszcze coś innego. Po każdym przejechanym etapie masz możliwość zakupienia najpotrzebniejszych rzeczy, takich jak właśnie energia, dopalacze, mocniejsze działka, a także zdo-

...CK VIPER

cych. Przed Tobą pełne niebezpieczeństw drogi, prowadzące jednak do jednego celu. Alternatywą jest jedynie śmierć...

Przyznasz, że świat stworzony przez programistów z **Neo** nie napawa optymizmem, lecz przecież jako jedynemu pozytywnemu charakterowi w okolicy, nie pozostaje Ci nic innego, jak tylko uratować ludzkość przed zagładą (ciekawe, który to już raz?).

Wyścigi były kiedyś bardzo mocną pozycją wśród gier produkowanych na Amigę, lecz wyścigi motocyklowe można policzyć na palcach jednej ręki. Tym ciekawszą propozycją wydaje się **Black Viper**. Poza tym, oprócz samych wyścigów, masz jeszcze możliwość postrzelania sobie do ruchomych celów - czysta, odprężająca zabawa. Super motorek oczywiście wyposażony jest także w środki obronne i rozmaite dodatki, takie jak osłony, akceleratory (trzeba dokupić) oraz super hamulce (nie bagatelizuj tych ostatnich, gdyż nie raz uratują Ci one życie). Do środków zaczepnych zalicza się uzbrojenie, które również musisz dokupić.

Twoje zadanie w całości składa się z szeregu podmisji, w których musisz przejechać jakiś odcinek trasy w jednym kawałku. Oczywiście, przeszkadzać Ci w tym będą różnego rodzaju szumowiny, szukające na szosie łatwego łupu. Na drodze

bycia informacji, które mogą pomóc Ci przy pokonywaniu następnej trasy. Przed kolejną jazdą możesz wybrać jakąś muzykę, która towarzyszyć Ci będzie w ratowaniu świata, oraz jeśli to możliwe, trasę, jaką pojedziesz (tu mogą się przydać zakupione wcześniej informacje).

Od strony technicznej **Black Viper** ruszy już nawet na starej, poczciwej „pięćsetce", choć jeśli posiadasz komputer z kośćmi AGA, to gra z nich skorzysta. Także instalacja na „twardziela" nie powinna przysporzyć kłopotów, gdyż program instalacyjny oferuje stworzenie specjalnego bootdisku, dzięki czemu nie trzeba bawić się w wypisywanie komend z poziomu CLI. W sumie gra nie jest najgorsza, ale też do super hitów nie należy. Dobra grafika oddająca atmosferę mrocznej przyszłości, niezła muzyka i pomysł razem wzięte zasługują na to, aby spędzić przed ekranem kilka godzin, co powinno zaowocować wyzwoleniem świata przyszłości, resztę czasu rezerwując jednak na prawdziwy hit.

Sebastian Babczyński „Muad'Dib"



PERFECT PINBALL

Producent: Instant Access





I oto kolejna składanka firmy **Techland - Perfect Pinball**. Tym razem masz do czynienia z pojedynczym programem, pinballem mówiąc ściślej. Na kompakcie znalazło się 9 stołów, „historia pinballi", o której za chwilę i haczyk. Haczyk? Tak, haczyk. Otóż pograć możesz tylko na czterech stołach, na piątym zabawa nie może trwać dłużej niż pięć minut (sorry, demo), zaś pozostałe cztery musisz dokupić (obejrzyj sobie procedurę ich zamawiania w Windows).

A fe! To chwyt poniżej pasa - chciałoby się powiedzieć. No cóż, ktoś najwyraźniej nie miał skrupułów. Pograć możesz więc tylko na stołach: Safari, Partyland, Revenge of the Robot Warriors oraz Steel Hunt. Nie jest tego dużo, ale też i nie mało, zważywszy na poziom rozrywki. W sumie stanowi to pełen zestaw oferowany niegdyś w *Pinball Dreams 2*. Grafika w VGA lub SVGA, płynna animacja, super efekty dźwiękowe, przyjemna dla ucha muzyczka, słowem - extra zabawa. Pozostałe pięć stołów, w tak podstępny sposób Ci odebranych, są nieco starsze, gorsze i nie tak kolorowe, nie ma więc czego żałować.

Co się tyczy „historii pinballi", o której wspomniałem na początku, to jest to bardzo ciekawa opcja. Pozwala Ci ona zapoznać się z wyglądem i historią „prawdziwych" stołów flipperowych od zarania ich dziejów aż do czasów współczesnych. Nigdy nie spotkałem się jeszcze z takim kompleksowym zestawem informacji na temat pinballi, należą się więc twórcom słowa uznania zarówno za pomysł, jak i jego przyjemne dla oka wykonanie.

W sumie, miłośnicy tego typu rozrywki powinni czuć się usatysfakcjonowani, choć oczywiście chciałoby się jeszcze więcej stołów o jeszcze lepszej jakości. Ale... tego chce się zawsze.

Piotr Orcholski







Dystrybutor:
Techland
Parczew 105
63-405 Sieroszowice
tel. (064) 34-78-13







CLOSE COMBAT

Producent: Microsoft

Jeszcze do niedawna **Microsoft** kojarzył się wielu graczom (w tym również i mnie) przede wszystkim z Windowsem i DOS-em, które z zabawą nie mają wiele wspólnego. Miłośnicy latania mieli jeszcze wprawdzie ***Flight Simulatora***, wspaniały symulator turystyczne awionetki, jednak przez długi czas był to jedyny wyłom w profesjonalnym image'u firmy. Lata płynęły, runął Mur Berliński, rozpadł się ZSRR i Bill Gates uznał, że czas na zmiany - zaczął przyglądać się grom komputerowym z większym niż dotychczas zainteresowaniem. Jak bum cyk, cyk - musiał w nich zwietrzyć możliwość zarobienia kolejnego miliarda dolarów. Z początku **Microsoft** skupił swoje wysiłki na różnego rodzaju encyklopediach multimedialnych głosząc, że „uczy, bawiąc". Amerykanie wymyślili wówczas nawet nowe słowo: „edutainment", które powstało z połączenia dwóch innych słów: „education" (nauka) oraz entertainment" (zabawa). Bez dwóch zdań, świetnie nadawało się ono na potrzeby reklamowe **Microsoftu**. W końcu firma zabrała się jednak i za tworzenie gier. W rezultacie światło dzienne ujrzał między innymi **Close Combat**, nowy, bardzo dobrze zapowiadający się program strategiczny.

D-DAY? A CO TO?

Zacznijmy od ustalenia, kiedy, gdzie i z kim przyjdzie Ci walczyć. **Close Combat** przenosi Cię na piaszczyste plaże Normandii roku 1944, kiedy to wylądowały na nich wojska Aliantów. Była to dopiero połowa sukcesu. Ewentualny niemiecki kontratak na upchniętych na plaży amerykańskich żołnierzy mógł zakończyć się dla nich tragicznie. Z tego też powodu natychmiast rozpoczęto przygotowania do natarcia w głąb lądu. Właśnie zażarte walki, jakie trwały w Normandii przez cały następny miesiąc, są głównym tematem **Close Combat**. Dowodząc bądź to amerykańskim natarciem, bądź też niemiecką obroną, będziesz miał okazję naocznie się przekonać, jak działają żołnierze w ogniu walki poddani działaniu olbrzymiego stresu. Spytasz: „A po co mi to?". Cóż, właśnie symulacja ludzkiego zachowania stanowi jedną z głównych atrakcji programu. Gracz zmuszony jest w ten sposób do ciągłego kontrolowania psychicznego i fizycznego stanu swoich żołnierzy, gdyż w przeciwnym razie nie będzie wiedział na co ich stać. Druga atrakcja gry to fakt, iż dowodzisz w niej pojedynczymi żołnierzami - w każdej bitwie pod swoją komendą masz co najwyżej setkę ludzi i pojazdów. Cele Twoich operacji są oczywiście adekwatne do sił, jakimi dysponujesz: musisz zdobyć wiejski kościółek, zająć most, utrzymać niewielkie wzgórze itp. Ta mała skala gry sprawia, iż walka w **Close Combat** wygląda bardzo realistycznie. Jesteś naocznym świadkiem śmierci swych żołnierzy ginących pod ogniem zaporowym nieprzyjaciela, możesz zobaczyć jak trudną przeszkodą dla czołgu może być zwykły chłopski wóz, tudzież obserwować pojedynek artyleryjski baterii moździerzy. Mimo iż przebieg walk oglądasz z góry, to jednak wcale nie umniejsza to emocji związanych z dowodzeniem, natomiast na pewno czyni je łatwiejszym. Wszystko widzisz po prostu jak na dłoni. Pomocą służy Ci również zestaw okienek, w których znajdziesz szereg istotnych informacji zarówno o poszczególnych oddziałach, jak i wchodzących w ich skład żołnierzach (włącznie z nazwiskiem, stopniem, rodzajem broni, ilością amunicji i ulubionym gatunkiem piwa! Jeszcze ważniejsze jest okienko, w którym pojawiają się wiadomości z pola bitwy. Ciekawym pomysłem jest zastosowanie w nim różnego koloru liter. W ten sposób łatwo można stwierdzić, czy komunikat jest bardzo ważny (kolor czerwony), czy też w ogóle nie warto go czytać (kolor biały). Tak wygląda to w teorii, a więc raczej nieźle. Praktyka wskazuje niestety na coś innego. Gdy dochodzi do starcia, wszyscy zaczynają nagle nadawać i po prostu nie sposób nadążyć za potokiem napływających komunikatów. Wystarczy sobie zresztą wyobrazić 50 żołnierzy, których informacje mniej więcej w tym samym czasie pojawiają się w mieszczącym siedem komunikatów okienku. Rezultat jest łatwy do przewidzenia - nie sposób nadążyć z czytaniem. I szczerze mówiąc, lepiej w ogóle tego nie robić i skupić się na samej grze. W końcu przeciwnik tylko czeka









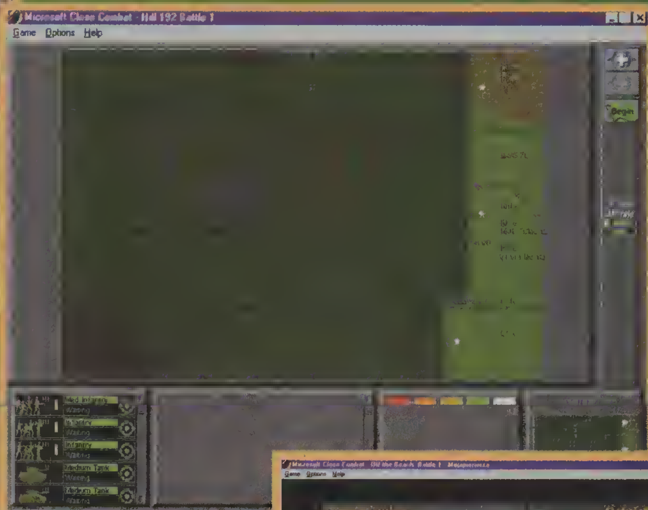




na chwilę Twojej słabości. Zresztą nie musi czekać. Wystarczy, że ma bardzo wysokie AI...

RZECZYWIŚCIE, DUŻE...

Właśnie, drugim czynnikiem, który bardzo korzystnie wpływa na realia walki jest sztuczna inteligencja, lub mówiąc prościej procedury kierujące zachowaniem się żoł-nierzy. Pozwól, że posłużę się przykładem. Każdej jednostce możesz wydać jeden z rozkazów w rodzaju: idź, kryj się, biegnij, strzelaj itp. Oddział podejmie wówczas odpowiednie kroki, aby w możliwie bezpieczny sposób dotrzeć do punku docelowego, zająć odpowiednią pozycję strzelecką, tudzież ukryć się w przydrożnym żywopłocie. Tak dzieje się w przypadku pojedynczej jednostki. Jeśli chcesz wydać rozkaz całości oddziałów znajdujących się pod Twoim dowództwem, musisz skorzystać z jednej z trzech innych komend: naprzód, broń się lub wycofaj. W takim przypadku wszytko będzię odbywało się prawie automatycznie. Jednostka, która zlokalizuje wroga sama nawiąże z nim walkę, oddział szukający schronienia w lesie sam przygotuje zasadzkę, zaś żołnierze wycofujący się z walki sami schronią się na uprzednio zajmowanych pozycjach. I jak już trzykrotnie zaznaczyłem, Twoi żołnierze będą działać samodzielnie. Przy tej okazji często będziesz mógł więc obserwować sytuację, która przypomina prawdziwą walkę: krzyki żołnierzy, strzały, huk eksplozji, totalne zamieszanie i kompletny brak orientacji w tym, co się dzieje. Nie wiadomo, kto strzela, skąd i do kogo. Tak w skrócie wygląda właśnie **Close Combat** w samodzielnej akcji. Połapać się w tym jest nie sposób. No, prawie.





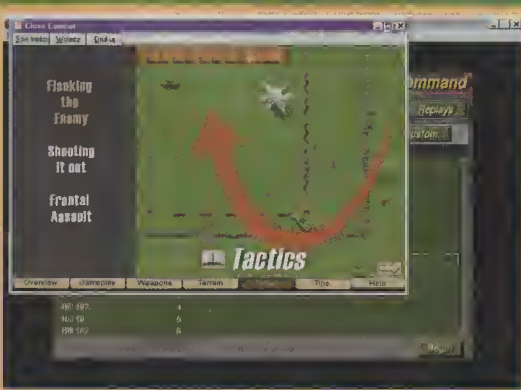
IMPROWIZACJA

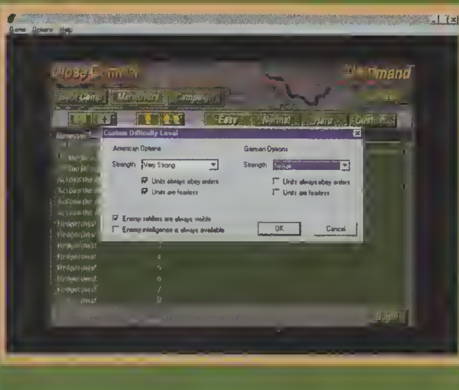
Będąc przyzwyczajonym do gier strategicznych, w których akcja podzielona jest na tury i gdzie wszystko można spokojnie zaplanować i do pewnego stopnia przewidzieć, po włączeniu **Close Combat** na pewno znajdziesz się w nieco kłopotliwej sytuacji. Tutaj nie ma przerw na zastanowienie. Co więcej, często będziesz świadkiem tego, jak Twoje rozkazy są bezwstydnie łamane. Zamiast iść naprzód dany oddział zatrzyma się na przykład pod naporem ognia lub nawet rozpocznie odwrót. Jak mówiłem na początku, **Close Combat** prezentuje „zachowanie się prawdziwych żołnierzy", a tak własnie postąpiliby prawdziwi żołnierze w obliczu silnego ognia nieprzyjaciela. Powiem szczerze, że na początku miałem z tą „samodzielnością" moich żołnierzy niemały problem. W innych grach strategicznych moje rozkazy, obojętnie jak głupie, zawsze były respektowane. Tutaj decyzje do-tyczące posz-czególnych oddziałów często podejmowane są przez ich dowódców zgodnie ze zmieniającymi się warunkami bitwy! Mówiąc krótko, sprowadza Cię to do roli już nawet nie uczestnika gry, lecz tylko jej obserwatora. Prawda jest bowiem taka, że **Close Combat** symuluje realia prawdziwej walki w stopniu nie spotykanym dotąd w innych grach. Twoi żołnierze mogą więc spa-nikować, lub, w przypływie adrenaliny, pójść do frontalnego ataku. Po prostu nie sposób przewidzieć do końca, co wydarzy się podczas walki. W takiej samej sytuacji jest jednak i prawdziwy do-wódca plutonu, który nigdy nie ma pełnej kontroli nad swymi podwładnymi, tudzież dowódca pułku, który nie jest w stanie sprawdzić wszystkich podległych mu plutonów. **Close Combat** rea-lizuje tę zasadę perfekcyjnie - nig-dy nie będziesz w stanie kontro-lować całości swych wojsk, lepiej więc poprzestań na improwizacji i elastycznym reagowaniu na zmie-niające się warunki bitwy. Być może nawet wygrasz, ale nie przyj-dzie Ci to łatwo. Biorąc zaś pod uwagę wszystko, co powiedzia-łem do tej pory o **Close Com- bat**, to sądzę, że mógłby on zostać włączony do programu szkolenia na uczelniach wojs-kowych. Zaoszczędziłoby się na poligonie.



EDUTAINMENT PO RAZ WTÓRY

Jeśli do „edukacyjno-wojskowych" walorów gry dodasz tę zawartą w niej obszerną multimedialną dokumentację broni, warunków terenowych i taktyki stosowanej w Normandii, to armia już na pewno zgodzi się finansować projekt „Close Combat 2". Uwzględniono by w nim warunki współczesnego pola walki - z samolotami, piętrowymi budynkami i radarami włacznie, które niestety pominięto w części pierwszej, i już zabawa toczyłaby się na całego. Pieniądze zaoszczędzone na poligonie poszłyby na jakieś inne szlachetne cele, zaś przyszli dowódcy uczyliby się, bawiąc - zresztą w myśl haseł **Microsoftu**. Bill Gates żołnierzem? Śmieszne.





Close Combat

7 7 8

STRATEGICZNA

PC

Pentium
8 MB RAM, 20 HDD
SVGA, CD-ROM, Win'96

Dystrybutor:

Microsoft Polska
ul. Grzybowska 80/82
00-844 Warszawa
tel. 661-54-33

Perfect Racing to następna, po ***Perfect Strategy***, składanka firmy Techland. Nowa propozycja dotyczy wyścigów - co zresztą wyraźnie sugeruje tytuł. Po otworzeniu pudełka znajdziesz w środku pojedynczy kompakt, a na nim dwie bardzo rajdowe gry: **Rally** firmy **Europress** (opisywany w ŚGK 1/94) oraz **Cyclemanię**, pod którym to programem podpisuje się **Accolade**. Obydwie gry odniosły w swoim czasie, to jest roku 1994, całkiem spory sukces, zaś **Cyclemania** nawet i dziś może jeszcze zaskakiwać nowatorską grafiką - z tego też powodu zacznę właśnie od niej.



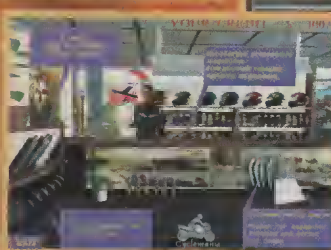
Cyclemania

Wyścigi motocyklowe mają to do siebie, że najczęściej rozgrywane są na specjalnych torach: szosowych lub motokrosowych.

PERFECT RACING

Producent: Instant Access

Rajd, w którym bierzesz udział w **Cyclemanii** odbywa się na „zwykłej" drodze, co sugeruje zarówno otaczający Cię krajobraz, jak i obecność na trasie wyścigu samochodów osobowych, ciężarówek, zmotoryzowanych patroli policji oraz przelatujących Ci od czasu do czasu nad głową samolotów (?). Do wyboru masz duży zestaw motocykli i torów, zaś za rogiem czeka na Ciebie sklep, do którego zawsze możesz wsko- a małe zakupy. W środku znajdziesz mnóstwo upgrade'u do Twojego motoru, choć - i to niestety zaboli - aby go kupić, musisz mieć sporo kasy. Jeśli ktoś jeszcze się nie domyślił, pieniądze zdobywasz wygrywając wyścigi. Te wygrywasz z kolei, jeśli masz pieniądze, które dostajesz wygrywając wyścigi. I tak w kółko. Właśnie wyłożyłem Ci w kilku słowach podstawy ekonomii obowiązującej w **Cyclemanii**. Jak widzisz, nie ma w niej nic zaskakującego, przejdźmy zatem do „najmocniejszej" strony programu, jaką jest grafika.





W odróżnieniu od większości tego typu gier, trasa wyścigu w **Cyclemanii** to najzwyklejszy film nakręcony, jak przypuszczam, na kilku amerykańskich drogach, który sprytnie wmontowano w grę. „Dorysowano" na nim wszelkiego rodzaju pojazdy włącznie z sylwetkami ścigających się motocyklistów i zapakowano na kompakt. Efekt tych zabiegów jest taki, iż na ekranie oglądasz bardzo szybką jazdę po jakiejś trasie. Wygląda to całkiem realistycznie, ale ma jeden minus: ponieważ filmu nie da się zmienić, jedziesz zawsze tak, jak utrwaliła to kamera. Możesz oczywiście manewrować, ale jest to raczej sztuczne. Ty na przykład skręcasz w prawo, podczas gdy filmu „skręca" właśnie w lewo. Słowem Ty sobie, a „on" sobie. Gracze, dla których swoboda poruszania się jest najważniejsza, pokręcą z pewnością głowami w niemym proteście. Miłośnicy szybkich filmów o jeszcze szybszych motocyklistach ścigających się na super szybkich motorach zapieją z zachwytu. A gdy jednym i drugim znudzą się motory, czas zabrać się za safari.



Rally

Swego czasu pisałem o **Rally**, iż ten świetny program jest bodajże jedynym, który podejmuje temat wyścigów samochodowych rozgrywanych na bezdrożach Afryki, Europy, Ameryki. W poglądzie tym niewiele się zmieniło, poza faktem, iż **Rally** nie wydaje mi się już programem tak świetnym. No cóż, gusta się zmieniają, opinie o różnych rzeczach także - życie. Zamiast narzekać na grę, podam kilka informacji, które być może kogoś zainteresują.

Rzecz najważniejsza to fakt, iż bierzesz udział w serii wyścigów rozgrywanych w różnych miejscach naszego globu. Każdy z tych rajdów podzielony jest na ereg etapów, te zaś charakteryzują się różną długością i warunkami jazdy. Może na przykład padać deszcz lub śnieg, niekiedy przyjdzie Ci jechać nocą, a od czasu do czasu wszystkie te niedogodności skupią się na przestrzeni jednej trasy. Często jest to utrudnienie tak znaczne, że praktycznie uniemożliwia jazdę. Mimo tego samochody rywali jakoś sobie radzą, choć należałoby raczej powiedzieć, że to komputer sobie radzi, Ty zaś jesteś skazany na obserwację mijających Cię pojazdów i nerwowe obgryzanie paznokci. Nie wpływa to bynajmniej na poprawę humoru. Równie mało zabawna jest grafika, animacja i oprawa dźwiękowa programu. Jak na rok 1996 jest to grubo poniżej wymagań graczy i jedynie fakt, iż gra posiada niewielkie wymagania sprzętowe ratuje **Rally** przed kompletną klapą. Z drugiej strony być może na PC 386 program wygląda lepiej niż na 486 lub na Pentium. Trudno mi powiedzieć, ale i tak nie zamierzam tego sprawdzać. Z dwojga złego wolę obejrzeć szybką jazdę w **Cyclemanii**, niż toporne wyścigi w **Rally**.

Piotr Orcholski









Perfect Racing

7 6 6

ZRĘCZNOŚCIOWA



386
4 MB RAM
VGA, CD-ROM

Dystrybutor:
Techland
Parczew 105
63-405 Sieroszowice
tel. (064) 34-78-13











TWENTY
Wargame Classics

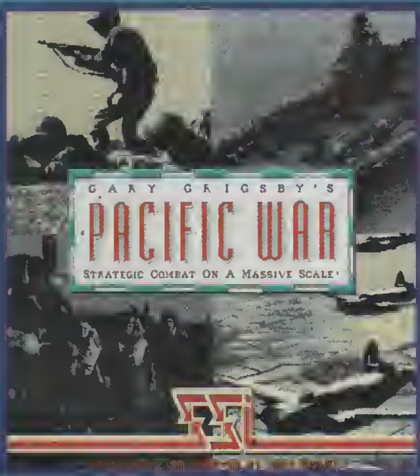
Producent: Mindscape

Miłośnikom strategii nieczęsto zdarza się taka gratka, jak w przypadku składanki **Twenty Wargame Classics** wydanej przez firmę **Mindscape**. W zestawie tym znajdziesz mianowicie dwadzieście gier strategicznych, które niegdyś, w starych dobrych czasach, cieszyły się mniejszą lub większą popularnością. Jako ciekawostkę podam, iż najstarsza z nich pochodzi bodajże z 1988 roku! Wtedy nikt jeszcze nawet nie śnił o grafice w standardzie VGA tudzież SVGA, ani tym bardziej o kartach dźwiękowych. No, ale nie załamuj rąk, w zestawie znajdziesz również nieco bliższe chronologicznie programy. Powiedzmy, że przeciętna wieku wynosi jakieś trzy, no - może cztery lata. Nie jest to aż tak dużo, tym bardziej, że wiele tytułów brzmi znajomo: ***Clash of Steel, Great Naval Battles 3, Global Domination,*** czy też ***When Two Worlds War*** - aż nie chce się wierzyć, że gry te liczą sobie już ładnych kilka lat. Przecież tak niedawno w nie grałem (grałeś), a tu proszę, staruszki.



Liczba dwudziestu gier uniemożliwia powiedzenie choćby kilku słów o każdej z nich przy tej ilości miejsca, jaką dysponuję. Sądzę ponadto, iż nie warto wyróżniać poszczególnych tytułów i dlatego, aby pozostać w pełni obiektywnym, cały zestaw przedstawię bardzo ogólnie.

Najlepiej zacząć od tego, iż został on wydany bardzo schludnie. W pudełku znajdują się cztery kompakty, z których dwa zawierają dokumentację do gier opracowaną dla systemów Windows i DOS, kolejny cedek to dema najnowszych produktów firmy SSI, a ostatni to właśnie kolekcja dwudziestu gier strategicznych.



Na dysku twardym możesz zainstalować wybrane z nich lub też załadować od razu wszystkie. W tym ostatnim przypadku czeka Cię „wydatek" rzędu 60 MB, sądzę jednak, że warto je poświęcić, gdyż możliwość przeskakiwania z jednej gry do drugiej bez konieczności ciągłego instalowania kolejnych tytułów jest naprawdę wygodna.

Większość programów wciąż zaskakuje nowatorskimi pomysłami, złożonością rozgrywki, inteligencją przeciwnika i na pewno może Ci dostarczyć długich godzin dobrej zabawy. Oczywiście, są i wyjątki. ***Reach for the Stars*** na przykład całkowicie stracił już swój dawny powab. To, co oglądasz na ekranie, tak dalece odbiega od obecnych standardów, że człowiekowi nie chce się po prostu na to patrzeć. Takich gier znajdziesz na szczęście tylko kilka. Reszta, w mniejszym lub większym (raczej większym) stopniu, wciąż nadaje się do grania.

Podsumowując, danie to jest „polecane przez miłośnika strategii" wszystkim fanom gier wojennych.

Piotr Orcholski











S.T.O.R.M.

Producent: Electronic Arts

Nie stwierdzę niczego odkrywczego, jeżeli powiem, iż cywilizacja ludzka wciąż się rozwija. Możemy ocenić to właściwie, spoglądając z perspektywy XX wieku na dokonania poprzednich pokoleń. Niestety, wraz z postępem idą także plagi, które okazują się być gorsze od przynoszonych korzyści. O zastraszających zmianach w strukturze społeczeństw spowodowanych rozwojem już kiedyś wspominałem. Nasz gatunek ma jednak znacznie poważniejsze problemy związane z podstawowymi potrzebami. Jedną z nich jest kryzys paliwowo-energetyczny. Już dzisiaj zauważamy zjawisko zanikania surowców niezbędnych do napędzania pojazdów, ogrzewania mieszkań i życia w ogóle. Ropy i węgla zabraknie już za kilkadziesiąt lat, natomiast alternatywne źródła zasilania zdają się nie zaspokajać naszych potrzeb. Jako przykład podam fakt, iż cały potencjał elektrowni wodnych w Ameryce Północnej został już praktycznie wykorzystany, a pokrywa jedynie 4 % zapotrzebowań. Nic dziwnego, iż naukowcy trąbią na alarm i usiłują szybko znaleźć coś, co pozwoliłoby utrzymać status cywilizacji na odpowiednim poziomie. Jak się okazuje, już w niedalekiej przyszłości staniemy wobec bardzo poważnego problemu, a za[illegible] tym panowie z American Softwork Corporation.

Ich dzieło - **S.T.O.R.M.** - przenosi Cię do roku 2055. Na Ziemi nie ma już żadnych źródeł, z których można by wycisnąć choć kroplę energii. Niespodziewanie jednak udało się odkryć interesujące zjawisko na dnie oceanu. Wielkie korporacje postanowiły przetwarzać lawę wydobywającą się z wulkanów. Wkrótce stanęły tam spore instalacje, a wokół nich zbudowano całe miasta dla pracowników. I wszystko byłoby w porządku, gdyby nie tajemnicze zdarzenia. Ich następstwem było całkowite zniknięcie jednej z rafinerii, w dodatku bez śladu. Postanowiono wysłać na miejsce akcji najlepszy pojazd, jaki posiada ludzkość, tj. właśnie S.T.O.R.M. Na jego pokładzie znajduje się oczywiście najsprawniejszy pilot, czyli Ty, Czytelniku. Bez wahania zszedłeś na głębokość 14,5 tys. stóp, by zmierzyć się z nieznanym niebezpieczeństwem.

Tyle, jeśli idzie o wprowadzenie. Trzeba przyznać, iż intro należy do jednego z lepszych, jakie ostatnio widziałem. Choć nie występują w nim aktorzy, widać ogromną pracę autorów nad ostatecznym wyglądem postaci, urządzeń, a przede wszystkim sugestywnych, oceanicznych głębi. Synteza mowy połączona z dobrą muzyką zwiastowała niezwykłą przygodówkę, śmiało wkraczającą na nieznane dotąd tereny. Jakież było moje zdziwienie, a zarazem rozczarowanie, gdy przekonałem się, iż program jest zręcznościówką - i to nawet nie trójwymiarową.



Na czym polega zabawa? Poruszasz się tytułowym batyskafem, dla niepoznaki nazwanym łodzią podwodną, i penetrujesz teren. Obraz pola bitwy (jeśli można to tak nazwać) widziany jest z boku, w perspektywie 2D. Nie znaczy to oczywiście, iż świat to płaska kartka papieru; występują tu ruchome tła i efekt paralaksy. Dodatkowo wszystko wykonano w kunsztownej grafice SVGA, która umiejętnie zatarła poprzednie, niezbyt korzystne wrażenie. Przyzwyczaiwszy się już do profilu programu, postanowiłem rozpocząć łowy. Gra składa się z etapów, podczas których płyniesz sobie w poszukiwaniu zaginionej instalacji i napotykasz niebezpieczeństwa, z którymi musisz sobie poradzić, aby przejść dalej. Wymienione przeszkody reprezentowane są przez różnego rodzaju stwory morskie, takie jak ryby (zwłaszcza rekiny), ośmiornice i inne tego typu paskudztwa, oraz wrogów o wiele przebieglejszych, bo rozumnych - są nimi oczywiście Obcy, mieszkańcy wód, którzy z przyjemnością dokonają Twego unicestwienia. Zasadniczo przeciwnika można podzielić na dwa rodzaje, walczącego przy użyciu kłów i pazurów, harpunów itp. oraz poruszającego się za pomocą pojazdów (skuterów, łodek) i strzelającego zawzięcie. Walka jest emocjonująca i dość szybka, lecz posiada jeden mankament, należy bowiem do bardzo trudnych. Główną przyczyną [illegible] stanu rzeczy jest duż[illegible] nieprzyjaciół oraz ich [illegible] małość na ciosy. Nawet [illegible] wiejsze do pokonania rekiny [illegible] dopiero po kilku strzałach. Natomiast naprawdę pasku[illegible] Obcy nie uginają się nawet pod ostrą kanonadą. A przybywa ich więcej i więcej...



No cóż, wydaje mi się, iż autorzy nieco przesadzili, wskutek czego gra sprawia sporo trudności i nie każdy znajdzie dość cierpliwości, aby zmierzyć się z przeciwnościami losu. Z drugiej strony szczęśliwiec, który zajdzie dostatecznie daleko, uraczony zostanie doskonałej jakości animacjami, które stanowią swego rodzaju nagrodę za dotychczasowe trudy.

Wyposażenie Twojej maszyny nie jest szczególnie oryginalne. Działka różnego rodzaju i mocy rozmieszczone są z każdej strony statku, lecz aby je zdobyć, trzeba się nieźle napracować. Co ciekawe, rodzaj broni można zmieniać, zachowując wszystkie dotychczas posiadane egzemplarze. Nie ogranicza to swobody działania i jest swego rodzaju ulepszeniem w porównaniu z tradycyjnymi strzelankami. Jak zapewne pamiętasz, dotychczas na ogół można było jedynie wybrać sobie jeden sprzęt i udoskonalać go. Ponadto statek Twój posiada jeszcze jeden przyrząd (oprócz tarcz, naturalnie), który znajduje szerokie zastosowanie. Jest to komputer pokładowy. Dzięki niemu cały



czas znasz stan swojego bohatera i pojazdu. W górnym rogu ekranu widnieje wskaźnik wielofunkcyjny informujący Cię o stanie amunicji, [illegible] i kondycji fizycznej. Oprócz tego czasem pokazuje się tułów kobiety-[illegible]a, który ma wspomagać Cię swymi głęboko przemyślanymi sentencjami. Nieszczególnie mu to wychodzi, bowiem tekst typu „Warning: guards attack" w sytuacji, gdy właśnie opędzasz się od chmar przeciwników, nie należy do szczególnie odkrywczych. Niemniej sądzę, iż należy traktować ten element jako ciekawostkę ubarwiającą zabawę, a nie coś, co decyduje o Twoim życiu lub śmierci.

Niektóre sytuacje wymagają, abyś opuścił bezpieczny batyskaf i „wziął sprawy w swoje ręce", to znaczy w stroju płetwonurka przemierzał dalej głębie oceanu. Rozgrywka odbywa się dokładnie tak, jak dotychczas, z tym, że miejsce dużego pojazdu zajmuje mały, zgrabny człowieczek. Oczywiście nie może on strzelać we wszystkich kierunkach i nie posiada tak imponującego garnituru narzędzi do zabijania, lecz za to wciśnie się w małe szczeliny, gdzie statek nie da sobie rady.

Choć nie szczędziłem powyżej słów krytyki, nie jest wcale tak źle. Od strony graficznej S.T.O.R.M spełnia oczekiwania, prezentując niezwykłe scenerie podwodne z drobiazgowo opracowanymi szczegółami. Warto zwrócić uwagę na ładne elementy rafy koralowej stanowiące interesujący kontrast wobec monotonnego błękitu wód. Świetnie wykonana gra świateł na skałach i powoli wyłaniające się zarysy dna, obfitujące w roślinność i różnorodną rzeźbę terenu naprawdę robią wrażenie. Brakuje nieco trzeciego wymiaru, ale nawet to, co jest, powinno wystarczyć przeciętnemu miłośnikowi strzelanin. Niezwykle udanie wygląda animacja wszystkich obiektów, jednak naprawdę atrakcyjny jest widok pływających ryb. Wygląda na to, że autorzy przypatrywali się prawdziwym mieszkańcom mórz i oceanów bardzo długo. Poza tym dość częste wstawki filmowe o niewątpliwej jakości i urodzie mocno przyczyniają się do uatrakcyjnienia zabawy. Determinują przecież postępowanie gracza, który chce zobaczyć kolejne przerywniki. Muzyka i efekty dźwiękowe nie są już tak wspaniałe, lecz „mogą być". Gdyby nie ten zabójczy poziom trudności, byłoby zupełnie nieźle.

Dla prawdziwych maniaków trudność gry nie będzie z pewnością wielką przeszkodą w dotarciu do chwalebnego końca. Innym natomiast mogę polecić ten program ze względu na bajeczną oprawę graficzną i niezgorsze przerywniki. Takiej gry z pewnością już dawno nie widziałeś i nie wiadomo, czy jeszcze kiedykolwiek zobaczysz. Może więc warto spróbować?

Piotr Bilski „Alien"

S.T.O.R.M

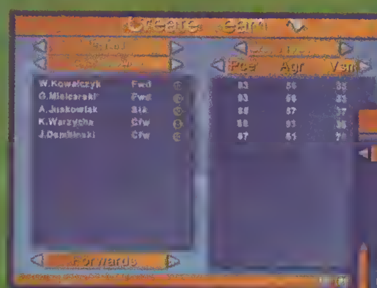
9	7	6

ZRĘCZNOŚCIOWA

PC

486
8 MB RAM
CD-ROM

Dystrybutor:
IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66









Ogromne zainteresowanie tematyką sportową wśród graczy wciąż rośnie. Sporymi przywilejami cieszy się tu piłka nożna, której kolejne wcielenia możemy oglądać niemal bez przerwy. Oczywiście, są one coraz lepsze, zarówno jeśli chodzi o grafikę, jak i rozwiązania techniczne, niemniej rdzeń zabawy zawsze pozostaje taki sam. Dwie drużyny naprzeciwko siebie, a to, która z nich wygra, zależy tylko od Ciebie, Graczu. Trzeba przyznać, że programy tego typu są na ogół dobrze opracowane, czego dowodem są takie hity, jak choćby ***Sensible World of Soccer, FIFA Soccer*** czy ***Actua Soccer***. Przyznam się szczerze, że nawet ja, który owej dyscypliny sportu raczej nie lubię, chętnie czasem siadam przed komputerem, by rozegrać sobie mecz

KICK OFF 96

Producent: Anco

lub dwa. Dla Polaków gry takie mają jeszcze jedną, niekwestionowaną zaletę: wreszcie można własnoręcznie dołożyć tym mięczakom Anglikom, Francuzom czy Holendrom. Oto szansa na zemstę za wszelkie zniewagi ponoszone przez naszych reprezentantów na prawdziwym boisku.

Za kolejną wersję popularnej zabawy wzięła się ponownie firma **Anco**. Niewątpliwie ma ona doświadczenie w produkcji „piłek nożnych", jednak nie zawsze były one udane. Pamiętasz ***Kick Off 3*** będący ogromnym rozczarowaniem po bardzo udanych poprzednich częściach? Ta wpadka spowodowała, że spółka przycichła na jakiś czas. Być może co niektórzy sądzili już, że zawiesiła działalność. Jak się jednak okazuje, cały ten okres został skrzętnie wykorzystany na opracowanie zupełnie nowego produktu, przy którym wzięto pod uwagę wszystkie doświadczenia związane z tworzeniem poprzednich gier. Tak oto powstał **Kick Off 96** - program, który z pewnością wzbudzi zainteresowanie wszystkich komputerowych piłkarzy. Dlaczego?

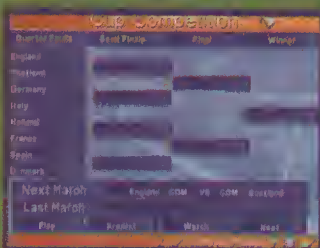
Dzieło **Anco** wita nas ładną planszą tytułową, po której następuje długa lista nazwisk ludzi odpowiadających za projekt. Możemy się z niej dowiedzieć np. że głównym programistą był Steve Screetch, a za oprawę graficzną odpowiadała m.in. Sue Anita Gupple. Zaraz potem przechodzimy do głównego menu, którego widok przyprawia o zawrót głowy. Co tu dużo mówić - tylu opcji naraz jeszcze nie widziałem.

Rodzajów rozgrywek mamy aż pięć: spotkanie towarzyskie, liga, puchar, mistrzostwa Europy i trening. Znaczenia tych wszystkich opcji tłumaczyć chyba nie muszę, gdyż każdy zapaleniec bez trudu rozpozna poszczególne typy zawodów i różnice między nimi. Oprócz tego istnieje pięć kolejnych paneli, tj. kontynuacja gry, opcje programu, oglądanie powtórek nagranych podczas meczu, stworzenie drużyny marzeń oraz wyjście do DOS-u. Pragnę poświęcić więcej miejsca możliwości drugiej, bowiem właśnie tu przekonujemy się, jak bardzo autorzy zadbali o realizm zabawy. Ustawić da się niemal wszystko: rodzaj nawierzchni, typ gry (arcade/simulation), poziom trudności, dokładność arbitra w wykonywaniu sędziowskich obowiązków, faule, dogrywki itp. Warto również skalibrować joystick, bądź też zdefiniować klawiaturę. Drobne niedociągnięcia stanowi fakt, iż mysz na planszach opcji porusza się skokowo, przez co dość trudno dokonać trafnego wyboru.

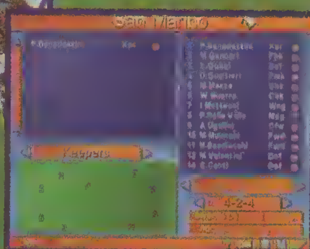
Jeżeli uda Ci się pokonać przeciwności losu, czas zaczynać grę. Skupię się może na spotkaniu towarzyskim, bowiem ono stanowi najlepszy i najprostszy przykład rozgrywki. Najpierw trzeba wybrać sobie drużynę. Co ciekawe, od razu masz dwa składy i do Ciebie należy decyzja, który wybierzesz. Potem następuje wyjście na boisko, co - jak zwykle zresztą - wygląda całkiem efektownie. Dalej jest jak na prawdziwym meczu (no, prawie): przedstawienie zawodników i rozpoczęcie gry. Boisko pokazano z góry pod pewnym kątem, co daje wrażenie trójwymiarowości, jednak chyba ustępuje rozwiązaniom zastosowanym w **Fifa Soccer** i **Actua Soccer**. W tym miejscu należy zwrócić uwagę na cechy programu dotyczące samej rozgrywki. Zacznę od dość lakonicznego stwierdzenia, że piłka nogi się nie trzyma. Zmusza to od razu do większej uwagi przy jej prowadzeniu. Akcje przeprowadza się dość szybko i składnie, dzięki czemu dynamiki mamy pod dostatkiem. Gra się szybko i przyjemnie, co już jest dużym atutem podobnych programów. Jeśli chodzi o wszelkiego rodzaju rzuty różne, wolne i karne, mamy możliwość dość precyzyjnego umieszczenia piłki w żądanym miejscu. Jest to kolejny przykład dużej plastyczności dzieła, co z pewnością rzutuje pozytywnie na jego ocenę. Jak już się utarło w innych programach, także tu aktywny zawodnik (to ten, nad którym masz pełną kontrolę) zostaje zaznaczony w rzucający się w oczy i nie pozostawiający wątpliwości sposób.

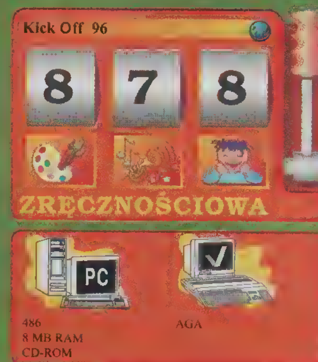
Sterowanie należy do bardzo prostych. Jeśli nie używasz joysticka, musisz obsługiwać jedynie sześć klawiszy, z których cztery odpowiadają za ruch, a dwa za podanie i strzelanie. Nic łatwiejszego. Warto natomiast zwrócić uwagę na efekty wizualne, które robią wrażenie. Animacja piłkarzy jest płynna i w miarę umiejętnie oddaje ich bieg oraz wszelkie akcje. Boisko pokazano z odpowiedniej perspektywy, przez co widzisz dostatecznie dużo, aby skutecznie zaplanować swoje posunięcia. W pewnych sytuacjach ulega zmianie punkt widzenia kamery, co podtrzymuje wrażenie trójwymiarowości. Natomiast samo wykonanie gadżetów graficznych nie budzi żadnych zastrzeżeń. Zarówno murawę, postacie piłkarzy, jak i wystrój trybun opracowano pieczołowicie i z dużym zaangażowaniem, dzięki czemu możemy poczytać sobie reklamy. Inna sprawa, że podobne rozwiązania nie są już dziś żadną rewelacją i stanowią niezbędne elementy udanego dzieła. Mimo tego widać, iż autorzy usilnie starali się zatrzeć niekorzystne wrażenie, jakie sprawił ***Kick Off 3***. Chyba tym razem się udało, nie brak tu bowiem szybkiej, żywiołowej akcji, dobrych rozwiązań graficznych i dźwiękowych, a przede wszystkim dużej swobody w konfigurowaniu rozgrywki. Ustawić można niemal wszystko, co bardzo korzystnie wpływa na samopoczucie odbiorcy i rekompensuje drobne niedociągnięcia. Moim zdaniem jest to całkiem udana gra.

Piotr Bilski „Alien"









DODATEK SPECJALNY ŚGK 3/96

KONSOLA



SPIS TREŚCI

NOWINKI

ZAGRYWY

SPRZĘCICHO

RÓŻNOŚCI

KONSOLA wita Was!

To już trzecia KONSOLA. Jak to mówią do trzech razy sztuka... Ale mogę zapewnić, że będzie i czwarta i piąta, itd.

Na początek ankieta z pierwszego numeru KONSOLI (ŚGK 9/96). Jeśli jeszcze jej do nas nie wysłałeś, to zrób to jak najszybciej. Nowy ostateczny termin to 13 listopada (decyduje data stempla). Wujek Włodek już załatwia sobie zwolnienie na tydzień, aby móc wszystko policzyć. Na dziś przygotował natomiast kilka słów o Sony Playstation. Wielu prosiło o to w listach, więc jest.

Od tego numeru wprowadziliśmy kącik, w którym podawać będziemy, która z opisywanych w ŚGK gier jest również na konsole. Myślę, że taka informacja przyda się każdemu.

Mamy też kolejne ogłoszenia klubów zrzeszających miłośników konsol. Jeszcze raz zachęcam do nadsyłania do nas takich informacji. Z przyjemnością będziemy nadal publikować adresy takich klubów. Konsolowcy wszystkich krajów łączcie się...

Aha, byłbym zapomniał - Saturnowa wersja opisywanej miesiąc temu czadowej strzelaniany Loaded jest już do kupienia w Polsce dzięki firmie Bobmark.

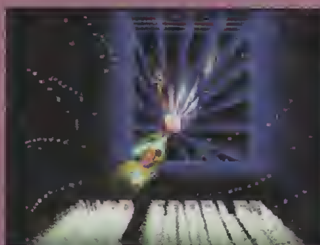
Adam Gregrowicz

TEMPEST X

Jeśli miałeś „małe" Atari, to na pewno grałeś w *Tempesta*. Potem jeszcze mogłeś pograć na Jaguarze w *Tempest 2000*. A teraz będzie **Tempest X** na Sony Playstation! Zachowując oryginalny pomysł poruszania się po wieloboku i strzelania do nadlatujących obiektów, wersja na PSX oferuje 16 milionów psychodelicznych kolorów i niesamowite tempo gry. Pajęczyna, po której się poruszasz jest teksturowana i dynamicznie oświetlana, choć da się również pograć w „klasycznego" *Tempesta* jak również postrzelać ramię w ramię z kumplem.

A.G.





Producent: Interplay
Konsola: Playstation
Data: grudzień 1996

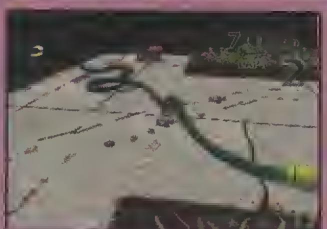
MICRO MACHINES 3

Znane przez wszystkich zwariowane wyścigi samochodzików, motorówek i helikopterków doczekały się już trzeciej części. I to nie byle jakiej, bo na PSXa i Saturna. A jeśli na konsolę, to oczywiście w trójwymiarze. **MM3** to ponad 50, ślicznie obteksturowanych tras prowadzących przez takie miejsca jak ogród, garaż, kuchnia, itp. Po prostu rajdowe szaleństwo po raz trzeci.

A.G.







Producent: Codemasters
Konsola: Playstation i Saturn
Data: koniec 1996

DISRUPTOR

Najpierw był *Doom*, potem długo, długo nic, a później poszła lawina strzelanin 3D. **Disruptor** jest kolejnym klonem *Dooma*, ale, jak to na PSX bywa, w true kolorze, z oszałamiającymi wybuchami, mnóstwem szczegółów i tego typu rzeczami. Główny bohater, oprócz broni czysto „fizycznych" dysponuje także energią psi, która również służy unieszkodliwianiu wroga.





Z graficznych efektów w **Disruptorze** najlepiej prezentuje się działko plazmowe i przecudny efekt mgły.

A.G.

Producent: Universal Interactive
Konsola: Playstation
Data: listopad 1996

SEGA WORLD

Sega otworzyła w Anglii swoisty Disney World. Na siedmiu piętrach Trocadero na Picadilly Circus w Londy-nie powstała Mekka graczy - Sega World. Za 45 milionów funtów powstało, wypchane zaawansowaną technologią i sprzętem do grania, najnowocześniejsze wesołe miastec-zko świata. Mogące pomieścić naraz 3000 osób Sega World podzielone jest na sześć tematycznych sekcji: *Sports Arena* (gry sportowe), *The Carnival* (strzelaniny), *Flight Deck* (symulatory lotnicze), *Race Track* (wyścigi samochodowe), *Combat Zone* (bijatyki) i *Sega Kids* (to dla małych dzieci). Sega World będzie otwarty przez 364 dni w roku (tylko w Boże Narodzenie będzie zamknięty) od 10.00 do północy. Sega spodziewa się, że przez pierwszy rok działalności Sega World odwiedzi przynajmniej 1.75 miliona zwiedzających.

A.G.

VIRTUA COP 2

Virtua Cop 2, bijący rekordy popularności na automatach trafia wreszcie do domów. Sega kończy prace nad przeniesieniem **VC2** na Saturna. Tak jak pierwsza część **Virtua Cop 2** jest trójwymiarowym strzelaniem do przestępców. W porównaniu do poprzednika, **VC2** ma postacie składające się z większej ilości ścianek i bardziej dopracowane tła. Można też wysadzać samochody, a nawet budynki. Pozostała, oczywiście, możliwość strzelania z firmowego pistoletu Segi i gra w dwójkę.

A.G.





Producent: Sega
Konsola: Sega Saturn
Data: koniec 1996

TAKŻE NA KONSOLE

Tutuł	Gdzie		Konsola
A-Train	ŚGK11/96	s.48	PSX
Assault Righs	ŚGK9/96	s.27	PSX
Broken Sword	ŚGK10/96	s.30	PSX
Burn:Cycle	ŚGK11/96	s.42	Saturn
D	ŚGK9/96	s.33	PSX
D	ŚGK10/96	s.46	PSX
Deathtrap Dundeon	ŚGK10/96	s.12	PSX, Saturn
Earth Worm Jim	ŚGK9/96	s.42	PSX, Saturn
ESPN Xtreme Games	ŚGK9/96	s.26	PSX
Incredible Hulk	ŚGK10/96	s.8	PSX
Into the Shadows	ŚGK9/96	s.12	PSX, Saturn
Isis	ŚGK9/96	s.41	3DO
Olympic Soccer	ŚGK10/96	s.32	PSX, Saturn
Return Fire	ŚGK9/96	s.28	PSX, Saturn
Striker '96	ŚGK11/96	s.31	PSX
Supersonic Racers	ŚGK9/96	s.6	PSX
Syndicate Wars	ŚGK10/96	s.20	PSX, Saturn
Time Commando	ŚGK11/96	s.32	PSX, Saturn
Tomb Raiden	ŚGK10/96	s.12	PSX, Saturn
The 11th Hour	ŚGK9/96	s.44	PSX
Wipeout	ŚGK9/96	s.29	PSX

WIELKA TRÓJKA

Adam Gregrowicz

*Tak się jakoś złożyło, że konsolowa brać prawie równocześnie otrzymała trzy przebojowe platformówki. Na Saturna - **NiGHTS : Into Dreams**, na Playstation - **Crash Bandicoot**, a na Nintendo 64 - **Super Mario 64**.*

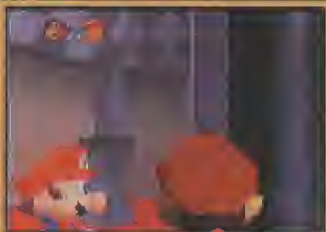
*Wszystkie trzy tytuły są niezaprzeczalnymi hitami i mają pokazać co dana konsola potrafi. Każda z gier jest trójwymiarową „platformówką". W cudzysłowiu, bo żadna z nich nie przypomina dotychczasowych platformówek. I pomyśleć, że kiedyś grano w takie tytuły jak **Donkey Kong** czy **Jet Set Willy**. I wszyscy byli zadowoleni.*

SUPER MARIO 64

Po raz pierwszy Mario pojawił się w 1980 roku w grze ***Donkey Kong***. Przetrwał przez 16 lat i obecnie jest bohaterem największego hitu Nintendo 64 - **Super Mario 64**.

Super Mario 64, jako jedyna z przedstawianych gier, daje 100% swobodę ruchu. Crash Bandicoot z reguły porusza się ustaloną trasą, łącząc dwuwymiarową grę z trójwymiarowym światem. ***NiGHTS*** co prawda posiada w pełni trójwymiarowe elementy, ale przeważająca cześć rozgrywki toczy się po stałym torze. Natomiast **Super Mario 64** to pełna swoboda. Mario może iść dokąd go nogi poniosą. Trójwymiarowy świat, kreowany w grze, wykorzystuje w pełni oszałamiające możliwości Nintendo 64. Mgły, cienie, lustra, półprzezroczyste tęcze - to wszystko jest w **Super Mario 64**. Kontrolę nad Mario ułatwia analogowy kontroler pozwalający na bezproblemowe skierowanie Mario w żądanym kierunku. Jednak jak na razie **Super Mario 64** jest jedynie ciekawostką, bo zanim trafi do Polski trochę czasu minie. A ***Crash Bandicoot*** i ***NIGHTS*** już są.





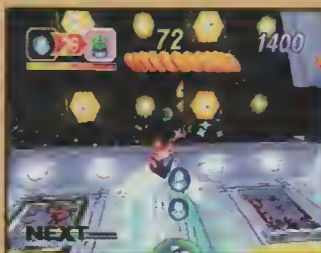






Producent: Nintendo
Konsola: Nintendo 64

NiGHTS : INTO DREAMS





NiGHTS to stworek mieszkający w krainie marzeń, korzystający z pomocy dwóch dzieciaków aby uwolnić swój świat spod panowania złego władcy. Więcej o **NiGHTS** nie napiszę, bo już za miesiąc, dzięki dystrybutorowi **NiGHTS** w Polsce, firmie Bobmark, Yakuza przedstawi pełny opis tej rewelacyjnej gry na Saturna.

Dodam tylko, że nie jest prawdą, jakoby **NiGHTS** miało stać się nową maskotką Segi. Patronujący konsolom Segi Sonic pojawi się niedługo w kolejnej rewelacyjnej platformówce na Saturna - Sonic 3D.

Producent: Sega
Konsola: Sega Saturn

CRASH BANDICOOT

Tytułowy Crash jest bandicootem (nie znam polskiej nazwy) - australijskim torbaczem o długim pysku (z wyglądu przypomina trochę liska). Ma on być maskotką Playstation, które pozbawione było do tej pory swojego symbolu.

Crash Bandicoot to 30 rozbudowanych poziomów. Rozmieszczone są na trzech wyspach, które Crash musi przebyć omijając przeróżne pułapki. A wszystko po to, aby uwolnić swoją dziewczynę - Tawnę - z rąk szalonego doktora Cortexa.

Zapadnie, walące się mury, toczące się bele nabijane kolcami, głazy jakby żywcem wyjęte z Indiana Jones - te i inne przeszkody czyhają na Crasha. Nie brak też żywych przeciwników. Ośmiu bossów na pewno nie ułatwi życia Crashowi.

Cały **Crash Bandicoot** jest w 3D, bajecznie kolorowy, z cieniami i dynamicznym oświetlaniem. Autorzy gry podają, że na kompakcie jest 600 MB danych i ani jeden bajt nie jest zmarnowany na animacje. Wszystko to dane dla tekstur i współrzędne trójwymiarowych obiektów.







Producent: Naughty Dog
Konsola: Sony Playstation

SONY PLAYSTATION



Sony Playstation

Wielki koncern zajmujący się wyrobem sprzętu elektronicznego 2 grudnia 1994 roku wkroczył na rynek gier komputerowych. Pojawiła się maszynka do gier o zdumiewających możliwościach. Jakość gier na tę konsolą zadziwiła wszystkich. Sony Playstation, bo o niej mowa, zdystansowała wszelkie inne konsole (z wyjątkiem głównego konkurenta - Saturna) oraz sprzęt komputerowy.

Co to takiego?

Sony Playstation to konsola, można by powiedzieć, następnej generacji. Przed PSX na rynku pojawiło się więcej cudów na miarę XXI wieku. Tak naprawdę jednak tylko PSX oraz Saturn przeniosły ich użytkowników o kilka lat w przyszłość. Do Playstation napakowano najnowocześniejsze procesory oraz układy do obsługi grafiki. To właśnie dzięki tym układom konsola ta zaskakuje do dzisiaj.

Skąd się wzięło?

Prawie nikt o tym nie wie, ale Sony wcale nie chciało produkować konsoli do gier. Dawno temu podpisało umowę na opracowanie dla Nintendo wersji SNES wyposażonej w CD-ROM. Jednak, gdy maszynka była już gotowa, Nintendo ogłosiło nagle, że nowego SNESa przygotuje Phillips. Sony zostało na lodzie z opracowanym już modelem konsoli. Aby nie marnować miesięcy badań Sony rozbudowało trochę prototyp, zastosowało nowoczesną technologię VLSI i wypuściło na rynek konsolę do gier pod nazwą Sony Playstation.

Jak to wygląda?

Już po pierwszym rzucie oka na Playstation zauważysz, że masz do czynienia z w pełni profesjonalnym produktem. Spójrz na takiego Jaguara czy CD32. Jak to wygląda? Oczywiście o wiele gorzej od PSX. Wydaje mi się, że obudowa od Playstation jest najładniejsza. Oryginalny popielaty kolor, oszczędne, a zarazem wielce estetyczne dodatki, kształtna budowa. Zaletą tej konsoli są także jej niewielkie rozmiary (Saturn jest trochę większy). Kolor popielaty daje ponadto ochronę przed wszędobylskim kurzem, czego nie można powiedzieć o czarnym (Saturn?). Na górze szarego pudełka znajdziesz klapkę CD-ROMu oraz przycisk otwierania tej klapki, klawisze POWER i RESET. Przednia ścianka to dwa otwory do podłączenia środków sterujących. Nad nimi prawie niezauważalne miejsca na dwie karty pamięci. Część tylna to przeróżne gniazda. Między innymi wyjście sygnału wizji, fonii, zasilanie, itp.

Dołączony do konsoli joypad jest rewelacyjny. Czegoś takiego w życiu nie widziałem. Pod tym względem Sony pobiło konkurencyjne wyroby na głowę. Jest mały oraz niesamowicie poręczny. Nie zmartw się, gdy w pudełku nie znajdziesz zasilacza. Jest niepotrzebny! W przeciwieństwie Jaguara, lub dużo większego CD32 zasilacz znajduje się wewnątrz obudowy. Dziwię się jak oni to wszystko upakowali do tak małego pudełka?

Co w tym siedzi?

Oprócz niezwykle wydajnego procesora głównego na płycie znajduje się też kilka procesorów specjalistycznych. Układ GTE (Geometry Engine) zajmuje się grafiką 3D. Jego możliwości są imponujące - potrafi wyświetlić 500 000 wielokątów na sekundę. Warto dodać iż wielokąty te mogą być teksturowane i cieniowane metodą Gourauda. Wieloboków bez teksturowania PSX wyświetla w sekundę około 1 500 000. Niech o mocy konsoli powie magiczna liczba - 66 MIPS (milionów operacji na se-kundę!). Możliwości grafiki 2D też są niemałe. Maksymalna rozdzielczość 640*480, ilość dostępnych kolorów to ponad 16 milionów (24 bity). Na ekranie można wyświetlić także sprite'y o rozmiarach max 256*256 w 65535 kolorach! Obiekty te mogą być przezroczyste, dowolnie obracane, skalowane, przesuwane, transformowane, itp. Na pokładzie Playstation jest też układ dekompresji danych, czyli MDEC. Jego właściwości to 80 MIPS oraz możliwość odtwarzania animacji MPEG.

Co jeszcze?

Istnieje wiele rzeczy, które mogą uprzyjemnić pracę z PSX. Podstawą będzie chyba drugi joypad. Wiele gier (naprawdę wiele) umożliwia grę dwóch graczy naraz. Przyznaj jak miło jest dokopać koledze... Oprócz firmowej manetki masz do wyboru kilka, kilkanaście innych. Wśród nich znajdziesz kierownicę (również z pedałami) oraz zwykłe joysticki. Skoro mowa o joypadach to interesująca wydaje się możliwość zakupienia czwórnika do joypadów. Czwórniki mogą być dwa, co daje liczbę ośmiu grających! Kilka gier umożliwia taką zabawę (np. Total NBA). Równie przyjemne może być granie ze znajomym na dwóch osobnych ekranach (ach, te zasadzki). Potrzebne do tego są: dwie konsole, dwa monitory lub telewizory i specjalny kabelek. Kolejnym zakupem powinna być karta pamięci. Bez tego dodatku nie da się grać w gry przygodowe i strategiczne. Przyznaj, że niezbyt przyjemne jest uruchamianie takich gier każdego dnia od początku? Można zrezyg-

PLAYSTATION

Procesory:

32-bitowy RISC R3000A (33.8 MHz) osiągający 30 milionów operacji na sekundę (MIPS).

GTE (GEOMETRY ENGINE) - 66 MIPS.
1 500 000 cieniowanych płaszczyzn na sekundę.
500 000 teksturowanych, oświetlonych metodą Gourauda wielokątów na sekundę.

MDEC (DATA DECOMPRESSION ENGINE) - 80 MIPS
Mozliwość wyświetlania animacji w trybie MPEG.
GPU (GRAPHIC PROCESSOR)
Wyświetlanie niezależnych obiektów na ekranie (sprites) o rozmia-rach od 1*1 do 256*256 punktów. Przesuwanie, skalowanie, transformowanie, obracanie sprite'ów.
360 000 cieniowanych płaszczyzn na sekundę.

nować z pamięci i dokupić... stację dysków. Stany gier są zapisywane w tym wypadku na zwykłych dyskietkach DD.

W co na tym grać?

O gry nie powinien się martwić żaden użytkownik PSX. Jak wiadomo firma SONY wykupiła niegdyś Psygnosis. Jak wiedzą mali i duzi była ona swego czasu jedną z lepszych w tej branży. Przez pewien czas o firmie tej było cicho, ale teraz Psygnosis przeszło do ofensywy. Większość hitów na PSX to właśnie dzieła ludzi z tego teamu. Robią oni naprawdę profesjonalne rzeczy. Żeby nie być gołosłownym podam tylko kilka tytułów: Krazy Ivan, Destruction Derby, WipeOut. Ich najnowsze produkcje zwalają z nóg: WipeOut 2097, Destruction Derby 2, Monster Trucks. Oprócz Psygnosis produkcją gier na PSX zajmuje się także Sony Computer Entertainment. Poza tymi dwoma firmami SONY nakłoniło do współpracy takich gigantów jak: Electronic Arts, który wypuszcza na PSX większość swoich hitów, nawet tych starszych, Virgin, Acclaim, któremu, co można zauważyć, los PSX nie jest obojętny, Mindscape, Activision, Maxis, a nawet Microprose i wiele innych. Oprócz firm znanych doskonale z rynku PC dochodzą jeszcze potentaci konsolowi jak, np. Namco. Jestem pewien, że na dzień dzisiejszy konsola Playstation jest najlepiej oprogramowaną (a właściwie ograną) maszyną przyszłości. Co miesiąc pojawia się kilka nowości, a wiele firm szykuje zdumiewające zapowiedzi. Dodam, że PSX jest chyba jedyną konsolą, na którą powstało tak wiele gier strategicznych lub przygodowych (UFO, SimCity 2000, Panzer General).

No i co z tego?

Sony Playstation jest konsolą wspaniałą, przynajmniej w moim mniemaniu. W Polsce stała się bardzo popularna i nie ma żadnych problemów z zakupem oprogramowania do niej, czy akcesoriów. Dzięki niewielkiej cenie (około 1000zł), łatwości obsługi i oszałamiających możliwości zagościła w niejednym domu, w których do tej pory nie używano żadnego sprzętu do grania. Jedynym poważnym konkurentem wydaje się być Saturn (a za jakiś czas także Nintendo 64). Posiada podobną moc obliczeniowe. Na korzyść Saturna przemawia wbudowana pamięć do zapisywania stanu gier i większe doświadczenie Segi w produkcji systemów do grania, po stronie Playstation - większa ilość gier.

Wujek Włodek

... - DANE TECHNICZNE

180 000 teksturowanych, oświetlonych metodą Gouarauda wieloboków na sekundę.

Grafika:
256x480
320x480
384x480
512x480
640x480
16, 256, 32768 lub 16.7 mln kolorów.

Pamięć:

2 MB pamięci głównej.
1 MB pamięci obrazu.
0.5 MB pamięci dźwiękowej.
32 KB bufor dla CD-ROM.
0.5 pamięci ROM.

Dźwięk:

24 kanały, częstotliwość próbkowania 44.1 kHz.
Sprzętowe efekty specjalne.

CD-ROM:

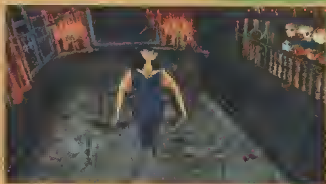
Napęd podwójnej prędkości (300 KB/s)

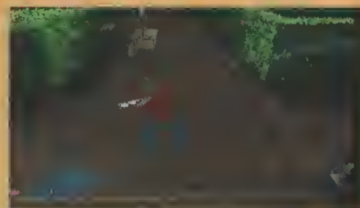
Złącza:

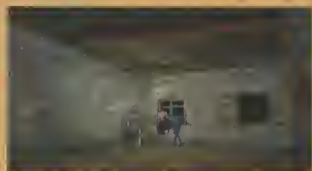
Dwa złącza do joypadów/joystic-ków.
Dwa sloty na karty pamięci.
Wyjście Composite Video, RGB, S-Video.
Wyjście fonii (mono/stereo).
Gniazdo rozszerzeń.
Złącze komunikacji (do podłącze-nia drugiej konsoli).

ALONE IN THE DARK: JACK IS BACK

Producent: Infogrames







Parę lat temu na PeCetach rekordy popularności biła gra ***Alone in the Dark***. Po niej powstały ***Alone in the Dark 2*** i ***3***. **Infogrames**, producent tych gier, zdecydował się wydać ***AITD*** na konsolach. I żeby było ciekawiej pominął część pierwszą i wypuścił od razu ***AITD 2***. Na konsolach nosi ona nazwę **Alone in the Dark : Jack is back**.

Jako Edward Carnby, prywatny detektyw wyruszasz na poszukiwania córki swojego przyjaciela. A to, co Cię spotka przechodzi ludzkie pojęcie. Scenariusz **Alone in the Dark**, utrzymany w konwencji mrocznego horroru, trzyma przez cały czas w napięciu i potrafi ciągle zaskakiwać.

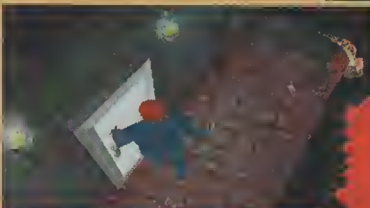
Jeśli nie widziałeś nigdy ***AITD***, to wiedz, że jest to przygodówka, w której kierujesz trójwymiarowym ludkiem wędrującym po nieruchomych, wcześniej narysowanych tłach. O ile PeCetowskie wersje ***AITD*** były zawsze swojego rodzaju rewolucją (pod względem grafiki, pomysłu i jakości obiektów 3D), to wydanie konsolowe nie spełnia wymogów współczesnych czasów. Wszystko wygląda prawie identycznie jak na PeCetach kilka lat temu. Poprawiono tylko grafiki tła - są teraz w większej ilości kolorów i dodano kilka tekstur na postaciach. Niestety, wyglądają wyjątkowo brzydko. Są w niewielu kolorach, szare i paskudne. Wiem, że nie powinienem tego pisać, ale wydaje mi się, że na PeCetach wyglądało to lepiej (może dlatego, że na PC grałem w ***AITD*** już jakiś czas temu). Dźwięk jest lepszy, niż na PC, ale powiem szczerze, że nie jest niczym rewelacyjnym.

Mimo tych niedociągnięć gra, dzięki przebojowemu scenariuszowi, obowiązkowo powinna znaleźć się w zbiorach każdego posiadacza konsoli. Ale uprzedzam - **Alone in the Dark** jest nieprzyzwoicie trudna.

Yakuza









KONSOLA: **Saturn i PSX**
PRODUCENT: **Infogrames**
DYSTRYBUTOR: **Bobmark** (wersja na Saturna) **MarkSoft** (wersja na PSX)
TYP: **przygodowa**
OCENA: **70%**

PRIMAL RAGE

Producent: Time Warner Interactive

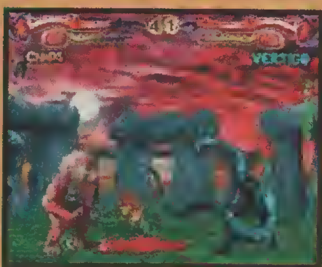
Bijatyk powstało na konsole i komputery już tak wiele, że nie bardzo wiadomo jak urozmaicić gatunek. Konsole przodują w tej dziedzinie, większość bijatyk 2D dostępnych na PeCetach już jest, bądź niedługo będzie na konsolach. Inaczej sprawa wygląda w dziedzinie bijatyk trójwymiarowych. Tutaj prowadzą, i to znacznie, konsole. Sławetne PeCety nie dorastają trzy-czterokrotnie tańszym konsolom.

Wrócę jednak do bijatyk 2D. Mogłeś powalczyć już ludźmi, dziwnymi mutantami, a nawet robotami. Potem przyszła kolej na dinozaury. Pomysł dość ciekawy, bo, jak wiadomo, większość ludzi jakimś dziwnym trafem lubi te wielkie gady. Wcielenie się w takiego potwora i pokonanie kilku innych może dać wielką satysfakcję. Grą, która na to pozwala, jest właśnie **Primal Rage**. Jest to chyba, obok Worms, najbardziej multiplatformowa gra. Może o fakcie tym zadecydowała jej olbrzymia popularność?

Do wyboru masz pięć dinozaurów oraz dwie wielkie małpy, a la King Kong. Każdy ze stworów posiada odmienny sposób sterowania i szeroki wachlarz ciosów. Dzięki genialnemu joypadowi, na Playstation gra się łatwo i szybko możesz nauczyć się większości ciosów. Rozgrywki są krwawe i brutalne, co pewnie się Tobie spodoba.

Grafika jest dość dobra. Gady poruszają się realistycznie i płynnie. Jedyne czego możesz żałować to fakt, że gra jest 2D, a nie 3D! To właśnie ten fakt wpłynął na niezbyt wysoką ocen. Ja po prostu nie gustuję w mordobiciach 2D! Ponadto wydaje mi się, że na sprzęcie tej klasy co Playstation można by zrobić o wiele lepszą bijatykę niż **Primal Rage** (czego najlepszym przykładem jest np. ***Tekken 2***).

Wujek Włodek







KONSOLA:
Sony Playstation

PRODUCENT:
Time Warner Interactive

DYSTRYBUTOR:
DMG

TYP:
bijatyka

OCENA: 60%

STRIKER'96

Producent: Time Warner Interactive



Zapewne nieraz, oglądając przekazy ze spotkań typu Polska - Republika Wschodniej Antarktydy, miałeś ochotę przejąć pałeczkę w swoje ręce. Okazje zdarzały się dość często. Wszak producenci oprogramowania nie zaniedbali piłki nożnej, tak jak zrobili to np. z koszykówką (do roku 1995).

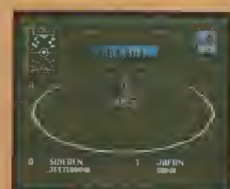
Jak nietrudno się domyśleć, **Striker '96** jest kolejnym symulatorem drużyn piłkarskich. Jak w każdej porządnej grze tego typu wybór drużyn jest dość spory. To chyba jednak nie dziwi, gdyż nie widzę trudności w ich tworzeniu. Ot po prostu wpisać kilka nazwisk, narysować flagę i gotowe. Program pozwala na grę z drużyną komputerową (właściwie to z konsolową) lub z drugim graczem. W tym trybie gra toczy się na jednej konsoli przy udziale dwóch joypadów. Nie muszę chyba zaznaczać, że gra z kolegą/koleżanką jest dużo przyjemniejsza (szczególnie ta druga ewentualność). Możesz też ustalić, czy grasz w hali, czy też na boisku. Proponuję boisko, ale to już właściwie rzecz gustu. Obsługa piłkarzyków jest dość przyjemna i nie nastręcza problemów. Joypad od PSX nadaje się do tego doskonale. Podczas gry widzisz swoich piłkarzy oraz boisko w rzucie 3D. Kamera dość często zmienia położenie. Zrobiono to w taki sposób, abyś nigdy nie stracił piłki z pola widzenia.



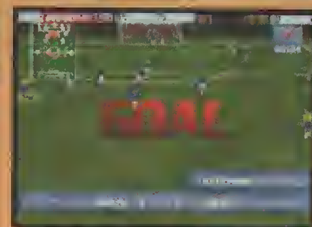
Animacja w grze jest bardzo płynna. Myślę, że posiadaczy konsol nie powinno to dziwić. Na Playstation czy Saturnie gry nie mają zwyczaju się haczyć tak jak na PC. Oprawa dźwiękowa jest na średnim poziomie. Muzyka, niestety, nie najwyższych lotów, ale jest. Co innego efekty dźwiękowe, które powinny Cię w pełni usatysfakcjonować.

Striker '96 wydaje się być bardzo ciekawą propozycją dla maniaków piłki nożnej. Przeciwnicy tej dyscypliny z pewnością nie będą nim zachwyceni, ale jakiś czas przy nim spędzą. Gra charakteryzuje się bowiem wysoką grywalnością...

Wujek Włodek







KONSOLA:
Sony Playstation

PRODUCENT:
Time Warner Interactive

DYSTRYBUTOR:
DMG

TYP:
sportowa

OCENA: 75%

DEFCON 5

Producent: Millenium Interactive

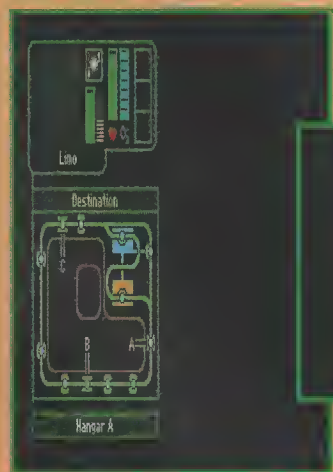
Na pewno widziałeś lub słyszałeś o takich grach jak ***Alien vs. Predator, Space Hulk lub Robotica***. To gry, których akcja dzieje się w korytarzach odległych stacji kosmicznych. A jedynym celem jest obrona ludzkości, czyli wycięcie w pień armii wrogich stworów. Zacznę jednak od początku.

Jest rok 2205. Jako inżynier-komputerowiec zgłosiłeś się na ochotnika do instalacji najnowszego oprogramowania obronnego na stacji wydobywczej planety 6F. Planeta ta leży miliony mil od Ziemi i jest całkowicie pozbawiona atmosfery. Nie jest natomiast pozbawiona bogactw mineralnych wartych fortunę. Nic więc dziwnego, że korporacja Tyron, dla której pracujesz, nie odda swoich kopalń na 6F bez walki.

Defcon 5 to kolejna odmiana nieśmiertelnego ***Dooma***. Przez większość gry chodzisz po korytarzach stacji wydobywczej strzelając do wszystkiego, co się nawinie. Choć nie zawsze. Gra, oprócz elementów zręcznościowych, zawiera także sporą dozę strategii. Korzystając z VOS - terminali systemu komputerowego stacji i oprogramowania, które ze masz ze sobą musisz zaprogramować roboty bojowe do ochrony stacji. **Defcon 5** staje się więc po trosze strategia i przygodówka (tu trzeba coś przełączyć, tam obejrzeć - itp.). Oprócz łażenia po ciasnych korytarzach i jeżdżenia windami masz możliwość wyjścia na powierzchnię, gdzie natychmiast się zgubisz wśród identycznych pagórków.

Granie w **Defcon 5** jest dosyć przyjemne, pod warunkiem, że przebrniesz przez pierwszy etap, w którym kompletnie nie wiadomo, co robić. Potem gra się rozkręca i potrafi wciągnąć na kilka godzin. Jedyny mankament stanowi tak zwany „engine", czyli procedury użyte przy rysowaniu trójwymiarowego świata. Wszystko dziwnie się ślimaczy, co nie bardzo pasuje do konsolowej gry. Nie da się ukryć, że grafika jest bardzo kolorowa (pewnie w 16 bitach), ale jednak wszystko porusza się za mało płynnie.

Yakuza





KONSOLA:
Sega Saturn i PSX

PRODUCENT:
Millenium Interactive

DYSTRYBUTOR:
Bobmark
wersja na saturna

TYP:
przygodowa

OCENA: 65%

BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX

Producent: Takara

Battle Arena Toshinden Remix to gra z jedną z najdłuższych nazw, ale nie przejmuj się. Nie oznacza to wcale, że jest jedną z najgorszych. Wprost przeciwnie. Jest bardzo fajną grą i dobrze znaną na innych platformach (***Battle Arena Toshinden 1*** i ***2*** na PSX oraz ***Battle Arena Toshinden*** na PeCetach).

Toshinden to turniej, w którym spotykają się przeróżni wojownicy o zróżnicowanych umiejętnościach i broniach. Bo w **Toshinden** nikt nie walczy gołymi rękami (jak było w ***Virtua Fighter***). Postacie posługują się mieczami, sztyletami, batami, włóczniami, kamiennymi maczugami, a nawet magią.

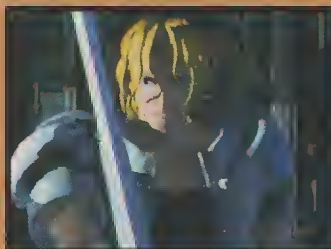
Zawodnicy startują w turnieju z przeróżnych powodów. Na przykład rycerz Duke Rambert walczy, aby pokonać Eiji Shinjo, który zwyciężył go w którymś z poprzednich turniejów. Natomiast Eiji, posługujący się magicznym mieczem, walczy aby odnaleźć swojego brata Sho. Jeśli będziesz grał przeciwko konsoli, wspomniany Sho będzie Twoim ostatnim przeciwnikiem. O motywach i historii wojowników dowiesz się więcej grając w „Story Mode", w którym przed każdą walką przeciwnicy rozmawiają trochę ze sobą.

W **Toshindenie** jest jedenaście postaci. Osiem, którymi możesz zagrać normalnie, dwóch bosów, z którymi musisz wygrać, aby skończyć grę i jedna postać ukryta.

Grafika w **Toshinden** jest w porządku. Ustępuje trochę ***Virtua Fighter*** pod względem płynności ruchu i wyglądu tła. Mimo to wygląda bardzo dobrze, choć niektóre z postaci są trochę zbyt kanciaste.

Toshinden jest dosyć prostą bijatyką. Grając przeciwko konsoli jesteś w stanie już po kilku godzinach wygrać wszystkie walki. Co innego, gdy grasz z żywym przeciwnikiem. Spora ilość ciosów, kombosów i temu podobnych rzeczy stawia **Toshindena** wysoko pod względem grywalności. Walka nie jest nudna, gdyż oprócz przesuwania się do przodu i tyłu masz jeszcze do dyspozycji ruchy na bok. Możesz odturlać się na bok unikając ciosu. Zanim Twój wróg obróci się w Twoją stronę, masz czas, aby odesłać go do krainy wiecznych turniejów. Każdemu maniakowi bijatyk spodoba się to na pewno.

Yakuza





KONSOLA:
Sega Saturn

PRODUCENT:
Takara

DYSTRYBUTOR:
Bobmark

TYP:
bijatyka

OCENA: 85%

WHITE MAN CANT JUMP

Producent: Atari

Kolejna gra sportowa na Jaguara! Tym razem jest to koszykówka. Nie jest to zawodowa wersja tej gry, tylko taka uliczna odmiana, w której drużyny składają się z dwóch osób.



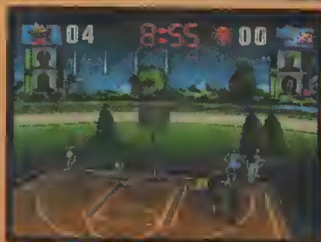
Pomysł jest bardzo ciekawy, niestety z wykonaniem trochę gorzej. Programiści zdecydowali się przedstawić Tobie widok pola gry w trybie 3D. Tak naprawdę jest to 3D nieprawdziwe, ale o tym potem. Z miejsca, z którego oglądasz mecz widzisz część (raz większą, raz mniejszą) boiska, tło oraz jeden kosz. Widzisz tylko jeden, gdyż cała gra odbywa się przy jednym koszu. Oprócz tego widzisz także zawodników. Na nieszczęście są oni reprezentowani przez bitmapy, a nie obiekty trójwymiarowe. Dodatkowo mają niewiele klatek animacji (pojemność kartridża), w związku z tym w miarę płynne jest tylko skalowanie postaci. Pewnie zauważyłeś, że wiele gier na Jaguara wykorzystuje tę technikę. Skalowanie Jaguar ma bardzo płynne, ale co z obiektami 3D? Taki sposób przedstawienia graczy wpływa ujemnie na ocenę gry, a także psuje grywalność! Naprawdę nie widzę nic przyjemnego w poruszaniu się skokowo animowaną postacią. Trójwymiarowe boisko też obraca się tak jakoś dziwnie i niezbyt płynnie.



Od strony graficznej gra prezentuje się beznadziejnie, a całkiem niebrzydkie obrazki statyczne psuje animacja. Muzyka jest, ale powiem szczerze, że niezbyt dobra. Co z tymi rewelacyjnym procesorem dźwiękowym? Grywalność jest taka sobie. Gdyby nie słaba animacja ta gra mogłaby być nawet niezła. Niestety nie jest.

Wujek Włodek





KONSOLA: **Atari Jaguar**
PRODUCENT: **Atari**
DYSTRYBUTOR: **Mirage**
TYP: **sportowa**
OCENA: 35%

TRIKI

SONY PLAYSTATION

Defcon 5

Ukryta gra

Idź do terminala VOS. Wejdź w „Communications", wybierz „Local Communications" i kiedy zobaczysz komunikat podający, że opcja jest nieaktywna wciśnij trójkąt na joypadzie. Ukryta gra to odmiana gry znanej jako „Asteroids".

Striker '96

Nowe drużyny

Wygraj „World Cup", następnie wybierz opcję „Special Cup". Będziesz miał możliwość gry przeciwko drużynom firm Warner i Rage oraz jedenastce złożonej z postaci występujących w Star Trek!

SEGA SATURN

Astal

99 żyć

Na ekranie wyboru opcji wciskaj L, P, L, P, G, D, L1, P1, Start. Pojawi się pole „Secret Mode". Użyj go, a będziesz miał 99 żyć.

Wybór poziomu

Odblokuj „Secret Mode" i wróć do ekranu tytułowego. Gdy wyświetlą się napisy „Game Start" i „Options" wciśnij G, O, L, P, L1, P1, A, Y, C, Z, B, X. W menu powinno pojawić się pole „Stage Select", w którym będziesz mógł wybrać poziom.

Nieśmiertelność

Podczas gry wybierz PAUSE i szybko wciśnij G, Y, L, A, D, B, P, C.

Samobójstwo

Jeśli włączyłeś nieśmiertelność i wlazłeś w miejsce bez wyjścia zatrzymaj grę i wciskaj L1, A P1, C, B.

Odnowienie energii

Zatrzymaj grę (PAUSE) i wciśnij O, P1, G, L1, X, A, Y, B, Z, C, P, L.

Battle Arena Toshinden Remix

Granie jako Gaia

Aby zagrać jako Gaia musisz przejść całą grę.

Granie jako Sho

Aby zagrać jako Sho musisz ukończyć grę na jednym życiu.

Granie jako Cupido

Aby zagrać jako Cupido musisz odblokować granie jako Sho. Potem podświetl Sho na ekranie wyboru postaci i wciśnij G + A.

ATARI JAGUAR

Zool 2

Nieśmiertelność

Wciśnij 1, 1, 2, 7, 5 na ekranie wyboru opcji.

99 żyć

Wciśnij 3, 1, 9, 6, 5 na ekranie wyboru opcji.

Bonusowa trasa

Na ekranie opcji wciśnij 3, 1, B, 6, 7.

Kody do poziomów

Kody wprowadzaj na ekranie wyboru opcji:

Bulberry Hill - 7, 7, 7, 4, 9
Tooting Common - 8, B, 5, 6, 3
Snaking Pass - 3, 3, 6, 6, 6
Mount Ices - 1, 1, 9, 6, B
Mental Blockage - 9, 1, 2, 6, 6

• • • • • • • • • • • •

Używane oznaczenia:
D - dół, G - góra, L - lewo, P - prawo

Saturn
L1 - przycisk z przodu joypada, po lewej,
P1 - jak wyżej, ale po prawej.

Playstation
L1, P1 - przyciski z przodu kontrolera, górny rządek, odpowiednio po lewej i po prawej,
L2, P2 - jak wyżej, ale dolny rządek.

Plus (+) oznacza, że przyciski należy wciskać jednocześnie. Przecinek (,) oznacza, że przyciski należy wciskać po ko-lei. Większość kombinacji trzeba wykonywać bardzo szybko.

Triki sponsoruje Yakuza SA

BAZA ADRESÓW

.. Tu Baza Adresów Posiadaczy Konsol Sony PSX i Segi Saturn... Odbiór... Działamy od kilku miesięcy... Posiadamy adresy właścicieli konsol z całej Polski... Każdy zgłaszający się do nas otrzyma adresy posiadaczy ze swojego regionu ZA DARMO...
Jeżeli szukasz nowych kumpli, napisz... Uwaga! Każdy właściciel Sony PSX otrzyma aktualny katalog gier dostępnych w Polsce !!! Do zgłoszenia proszę załączyć dwa znaczki na list...
Korespondencję proszę przesyłać na adres:

Janusz Bachorski
ul. Ligi Polskiej 5/32
87-100 Toruń

KORESPONDENCYJNY KLUB SEGI SATURN

Napisz, jakie gry lubisz, ile gier przeszedłeś, podziel się wrażeniami z innymi, poznaj nowych przyjaciół! Napisz coś o sobie! Zadzwoń lub napisz:

David Lisowski
ul. Radzymińska 17/13
15-863 Białystok
tel. 515921

Alfabet śmierci

Producent: Seven Stars

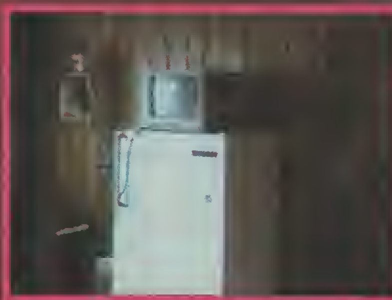
W ciągu ostatnich dwóch lat na polskim rynku oprogramowania zdecydowanie dominowały przygodówki. Choć nie zawsze były to produkcje na poziomie światowym, jednak swoje braki nadrabiały tym, że były tanie i po polsku. Poza tym w większości były to gry traktujące przygody bohaterów z lekkim przymrużeniem oka. Przykładem jest tu ***Sołtys***, ***Kajko i Kokosz***, ***Teenagent***, ***Skaut Kwatermaster***. W przeciwieństwie do nich wydano ledwie śladowe ilości gier „na poważnie", a już prawie w ogóle nic z horrorów. Właściwie to obił mi się o uszy tylko jeden polski tytuł, a mianowicie ***Sen***. Szkoda, bo tematyka to wdzięczna i wręcz stworzona dla przygodówek.

Ale nie wszystko stracone. Otóż firma **Seven Stars**, chcąc uszczęśliwić właśnie fanów horroru, wydała grę pod tajemniczym tytułem - **Alfabet śmierci**. Jest to już druga po ***Kajku i Kokoszu*** przygodówka tej firmy. Widać, że autorzy zebrali doświadczenia z pracy nad tym tytułem i dzięki temu wypuścili grę stojącą o kilka punktów wyżej, niż ***Kajko i Kokosz***.

Alfabet śmierci, w odróżnieniu od wielkiej rzeszy innych przygodówek, posiada digitalizowaną grafikę o jakości normalnych zdjęć (coś podobnego można zobaczyć w ***Śnie*** lub ***Tajemnicy statuetki***). Grafika, muszę przyznać, jest całkiem niezła. Dobrej jakości zdjęcia zachęcają do gry i to zarówno w wersji na ECS (A500 i A600), jak i na AGA (A1200 i A4000). Niestety, muzyka nie jest już tak dobra. Prawdę mówiąc, nie nadaje się ona do słuchania ot, tak sobie, dla przyjemności. Podczas gry trzeba nawet ściszyć dźwięk, gdyż jeśli się tego nie zrobi, można po 30 minutach dostać hopla. Do wad można zaliczyć także brak instalera na HDD, przez co Ci z graczy, którzy mają „twardziela", są zmuszeni do gry z dyskietek. Inna sprawa, że nie jest to aż takie uciążliwe, jak w przypadku podobnych gier. Kolejnym mankamentem jest konieczność używania joy'a w momencie, gdy dochodzi się do etapu, podczas którego trzeba użyć mocy. Moim zdaniem, mogło to zostać rozwiązane w inny sposób. Ostatnią wadą, choć znajdą się tacy, którzy uważać to będą za zaletę, jest zbyt mało pozycji do nagrywania na SAVE DISC-u, przez co konieczne staje się używanie dwóch takich dyskietek (podobny problem istniał w ***Kajku i Kokoszu***).

W sumie ***Alfabet śmierci*** prezentuje się dość korzystnie, choć gdyby nie wspomniane niedociągnięcia, ocena gry, znajdująca się w stopce, byłaby nieco wyższa. Jeśli lubisz gry tego typu, to znaczy takie, w których trochę straszą, to zdecydowanie ją polecam; jeśli nie, to może się do nich przekonasz.

W mroczny świat **Alfabetu śmierci** wprowadza Cię krótka historyjka. Wynika z niej, że jeden z przyjaciół głównego bohatera gry zginął w niewyjaśnionych okolicznościach. Zanim to się stało, ten prosił o udzielenie mu pomocy, ale połączenie telefoniczne zostało nagle przerwane. Główny bohater, niejaki Tomasz Antkowiak, postanowił czym prędzej pojechać w swe rodzinne strony, do Dębów, aby odwiedzić przyjaciela. I wtedy, tuż przed podróżą, wydarzyło się coś dziwnego. Tomasz został znienacka zaatakowany i ogłuszony, a do krwioobiegu wstrzyknięto mu jakieś świństwo. Po odzyskaniu przytomności Tomasz znalazł informację o śmierci przyjaciela. Jak się okazało coś dziwnego stało się z ciałem martwego kolegi, które zniknęło zabrane w czarnym worku przez dziwnych ludzi, podających się za policję. To ciało według osób, które je widziały przed zabraniem, nie należało do istoty ludzkiej. Tomasz Antkowiak z jeszcze większą determinacją podjął decyzję odwiedzenia rodzinnych Dębów. Postanowił za wszelką cenę rozwiązać zagadkę śmierci przyjaciela. Oczywiście, zadanie to zostaje powierzone Tobie i, oczywiście, nie będzie ono łatwe, proponuję więc „drobną" pomoc w postaci tegoż oto rozwiązania. Do roboty!





Rozpoczynając rozgrywkę, znajdujesz się na stacji PKP. Wejdź do stojącego na peronie pociągu. W jego wnętrzu spotkasz miłego, starszego pana o imieniu Gerwazy. Porozmawiaj z nim. Podczas rozmowy uzyskasz kilka informacji. Zostaniesz też ostrzeżony, a na odchodnym dostaniesz jeszcze karteczkę z jakimś adresem.

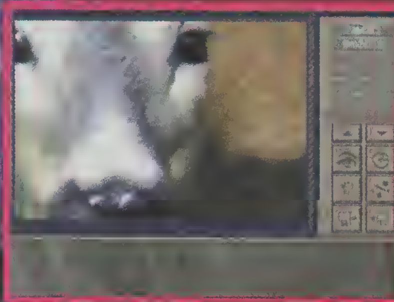
Wyjdź z pociągu i udaj się do „centrum". Na ziemi powinieneś znaleźć paczkę papierosów, którą oczywiście ze sobą zabierz. Jako że sklep jest jeszcze otwarty, wejdź do niego. W środku okaże się, że już za chwilę muszą zamykać, wykorzystaj więc tę chwilę na rozmowę z ekspedientką. Dowiesz się o dziwnych, przypadkowych zgonach w Dębach. Może nie są one wcale takie przypadkowe? Wyjdź przed sklep i poszukaj mapy miasteczka, dzięki której będziesz odtąd podróżował po Dębach.

Udaj się do domu Marleny, swojej dawnej miłości. Okaże się, że Cię nie rozpozna. Za nic w świecie nie przyznawaj się do swego prawdziwego nazwiska. Po chwili Marlena zaprosi Cię do środka i opowie pewną ciekawą historię. Dowiesz się, że kobieta ta pamięta Tomka Antkowiaka, wyrazi też swój żal, że zginął on w wypadku drogowym! Mimo takich nowin (w końcu bądź co bądź nie żyjesz!), udawaj, że o niczym nie wiedziałeś i dalej zapieraj się swojego nazwiska. Kontynuuj rozmowę, sprowadzając ją na temat śmierci Wojtka. Marlena nie będzie Ci w stanie wiele pomóc, ale za to da Ci adres parafii. Może ksiądz będzie wiedział trochę więcej? Idąc tam zabierz jeszcze parasol należący do duchownego.



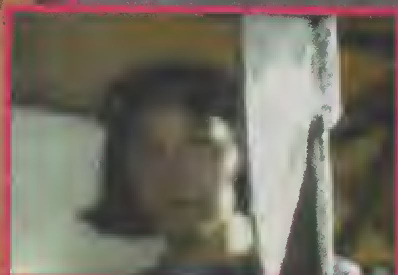
Po przybyciu na miejsce przywita Cię młody ksiądz, proboszcz tutejszej parafii. Okaże się on bardzo miłym człowiekiem i nie dość, że podaruje Ci swój parasol, to jeszcze bez żadnych przeszkód pozwoli Ci zerknąć w księgi wieczyste. Podczas lektury tej ostatniej do parafii przyjdzie wiadomość, że niejaki Tarkowski, pewnie jeden z wiernych probostwa, został potrącony przez samochód. Ksiądz zapyta się, czy nie zechcesz mu towarzyszyć do szpitala. Gdy będziecie na miejscu, proboszcz szybko uda się do szpitala. Ty tymczasem pomyszkuj nieco w samochodzie duchownego. Wiem,











że to niezbyt ładnie z Twojej strony, ale zabierz ze schowka w samochodzie kawałek sznura.

Po tym drobnym incydencie możesz już się udać do szpitala. Dosyć szybko powinieneś trafić na osobę doktora Maćka. Porozmawiaj z nim poważnie na temat śmierci Twojego przyjaciela. Okaże się, że sprawa jest dość tajemnicza, bowiem po ciało zgłosiła się od razu policja, zabierając je w niewiadome miejsce. Lekarzom ze szpitala nie pozwolono się do niego nawet zbliżać. Maciek jednak widział te zwłoki, ale były one potwornie zmasakrowane. Podczas rozmowy nagle zacznie ogarniać Cię senność. Usłyszysz jeszcze, jak Maciek mówi o kimś i zapadniesz w bardzo dziwny sen. Będziesz miał wizję. Twoim oczom ukaże się tajemniczy kształt w wodzie, który przekaże Ci dziwną wiadomość. Powoli odzyskasz przytomność, lecz... co to?! Nad Tobą pochyla się pielęgniarka, trzymająca w ręku nóż! Nie ma czasu na myślenie, natychmiast użyj parasola. Powinno to mocno ostudzić zapał szalonej pielęgniarki i to tak znacznie, że padnie martwa. Nagle, nie wiadomo skąd, pojawi się Maciek. Każe Ci natychmiast uciekać, bo policja już tu jedzie, a są to ci sami ludzie, którzy zabrali ciała Wojtka i innych zmarłych. W ostatniej chwili da Ci jeszcze nóż zmarłej pielęgniarki.

Idź do Marleny i porozmawiaj z nią. Nie wiadomo skąd, będzie wiedziała, co się stało z doktorem. Niestety, informacje te nie będą zbyt korzystne dla Ciebie, bowiem Maćka zamknięto w więzieniu, a w dodatku gdzieś zniknął proboszcz. Zanim pójdziesz po raz kolejny do szpitala, udaj się do domu Janiny Stachury. Zamiast właścicielki tego przybytku, która jak zapewne pamiętasz umarła, spotkasz tam bardzo gburowatego mężczyznę. Potraktuj go zdobytym w szpitalu nożem, a otrzymasz kolejny adres.

Idź do szpitala. Nie obawiaj się, nie ma tu już policji. Porozmawiaj z umierającym człowiekiem. Opowie Ci dziwną historię. Czy aby nie są to tylko majaczenia? Szybka wizyta u Marleny i zajrzyj na cmentarz, gdzie zostaniesz uraczony mrożącymi krew w żyłach historyjkami o tym, co dziwnego dzieje się z grobami podczas padającego deszczu. Uczyni to nieżle podchmielony grabarz.

Z cmentarza udaj się na parafię. Niestety, nie znajdziesz tu proboszcza, możesz natomiast przejrzeć księgi wieczyste. Okaże się, że lista zmarłych jest zdecydowanie dłuższa niż ostatnio. Zwróć uwagę na układ nazwisk. Poza tym z księgi wypadnie pewna karteczka. Po przeczytaniu tej ostatniej odwiedź jeszcze raz grabarza, tym razem na kołku powinien sobie wisieć klucz, który oczywiście natychmiast zabierz. Kluczyk ten okaże się bardzo przydatny przy komendzie Policji, podobnie zresztą jak sznur. Dzięki tym rzeczom dostaniesz się do środka, gdzie spotkasz doktorka. W wyniku rozmowy zdobędziesz jakieś akta (znajdują się one w regale, w pokoju obok).

Pamiętasz jeszcze zdobyty niedawno adres? Idź tam, a spotkasz starszą panią, która o dziwo rozpozna w Tobie Antkowiaka. Nie martw się tym zbytnio, ona jest zdecydowanie po Twojej stronie.

Teraz szybko, na stację kolejową i wsiądź do pociągu. Po krótkiej podróży spotkasz Marysię, córkę Gerwazego. Idź z nią, ale uwaga, nie obraź jej niczym i wykonuj jej polecenia. Przeczytaj akta, potem wrzuć kucz do studni, a na końcu wypij dziwną mikstutę. Zanim jeszcze do końca ogarną Cię ciemności, usłyszysz padające strzały.

Nagle znajdujesz się w pustym domu Gerwazego, a przed chwilą była tu przecież jego córka! Nie ma co próżnować - zabierz wiaderko i wyjdź przed dom. Powinieneś znaleźć studnię. Zabierz młotek leżący nieopodal. Na polance po lewej pasie się dziwna sarna, wcale się Ciebie nie boi. Na tejże łące znajdziesz też pistolet do zabijania zwierząt, zabierz go. Powinieneś iść teraz przed kościółek, znajdziesz tam śpiącego człowieka, korzystając z jego snu, zabierz wszystkie przedmioty (kubeczek i pędzel). Idąc dalej natrafisz na dziwną grupkę ludzi, którzy będą Cię traktować jak małe dziecko (czyżby ktoś tu czytał „Kartotekę"?). Niestety, na razie ta droga jest zablokowana.

Idź do gospodarstwa leśnego. Powinieneś zauważyć jabłko, wiszące na drzewie, tyle tylko, że nie jesteś w stanie go dosięgnąć. Zaraz obok znajdziesz stary stolik. Poszukaj gwoździa i napraw stolik za pomocą narzędzi, a jabłko stanie się osiągalne. Owoc ten podaruj ludziom blokującym wyjście na drogę. W zamian dostaniesz książkę.

Teraz udaj się do śpiącego jegomościa i obudź go za pomocą święconej wody. Wymień swoją książkę na stary zielnik, który musisz natychmiast przeczytać. Zabierz ślepika rosnącego w pobliżu leśniczówki i udaj się w nieznane tereny.

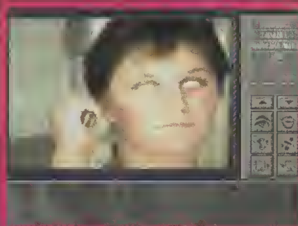
Dojdziesz na targ. Niestety, okaże się, że nie masz niczego interesującego do sprzedania, a tym bardziej nie masz forsy na jakiekolwiek zakupy. Postąp po raz kolejny niezbyt moralnie i zabierz, czy też ukradnij, zegarek mężczyźnie stojącemu po prawej stronie. Zaraz zresztą go zamień na ręczny, stary młynek u handlarza obok. W owym zdobycznym młynku, zmiel na proszek znalezione ziółko. Teraz już możesz udać się do kiosku rzeźnika. Człowiek ten, jak się za chwilę okaże, jest psychopatą pałającym nienawiścią do niejakiego Tomasza Antkowiaka, tak więc za żadne skarby świata nie przyznawaj się do tego nazwiska. Powiedz mu, że znasz tego gościa (tzn. siebie) i masz się z nim gdzieś spotkać.





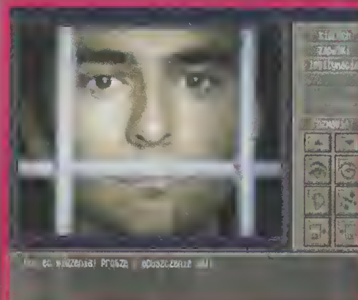








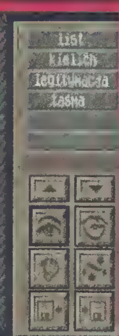




Razem z rzeźnikiem udacie się do miejscowej knajpy. Podczas pobytu w wyżej wymienionym lokalu dosyp swemu sadystycznemu rozmówcy nieco trucizny do piwa. Efekt powinien być murowany. Zabierz jeszcze mały kluczyk i w nogi!

Porozmawiaj z handlowcem, tym od młynka, a powinieneś dostać adres domowy masarza, którego teraz nie musisz się już obawiać. Hmm... czy to Ci czegoś nie przypomina?

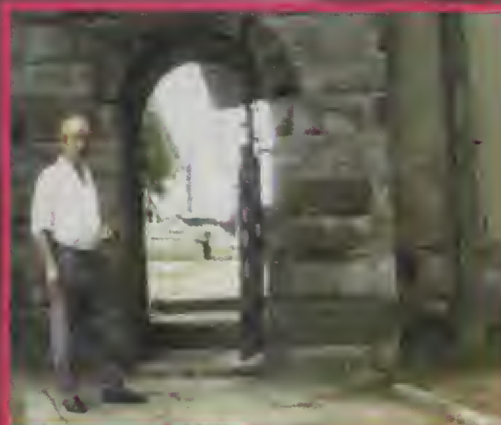
Dobra, dość namysłów. Otwórz okienko kluczem i wślizgnij się do środka, gdzie znajdziesz amunicję do pistoletu oraz kilka dziwnych rysunków- zapamiętaj je! Z załadowanym pistoletem udaj się na łąkę i strzel do sarny. Wiem, że brzmi to dziwnie, ale właśnie uratowałeś córkę Gerwazego, Marysię. Kilka spraw powinno się nieco wyjaśnić, powinieneś też dostać dziwne okulary. Teraz udaj się na most i zajrzyj przez dziurę, ale uwaga - nie skacz! Będziesz miał spotkanie z duchem rzeki. Przemieni on Twój stary młynek na całkiem nowy i sprawny. Po owej przemianie udaj się nową ścieżką, w lewą stronę, przed mostem. Poszukaj domku wróżki o nieco dziwnym imieniu Quefrete Xang i podaruj jej młynek. To spotkanie powinno jeszcze bardziej wpłynąć na wyklarowanie sytuacji. Po opuszczeniu wróżki idź dalej i zabierz strachowi na wróble kawał sznura. Niestety, dalej już iść nie możesz.



Razem z liną udaj się do domu masarza. Za jej pomocą wdrap się do okna. Wewnątrz znajdziesz znanego Ci już doktora Maćka; porozmawiaj z nim. Przekaże Ci on pewne informacje na temat bransoletki, piwniczki i znajdującego się w niej skafandra. Zanim opuścisz to miejsce, przeszukaj je dokładnie, a powinieneś znaleźć aparat fotograficzny.

Twoim celem jest teraz zdobycie bransoletki. Znajduje się ona w szpitalu, pilnowana przez pewnego znanego Ci już demona. Gdy tylko dotrzesz do szpitala, zabierz eter oraz kawałek gazy, a kiedy pojawi się pielęgniarka, użyj zamoczonej w eterze gazy, a następnie aparatu i zwiewaj, gdzie pieprz rośnie.

Ze zdobycznym zdjęciem udaj się do ducha rzeki. Sprawi on, że za chwilę staniesz się właścicielem poszukiwanej bransoletki. Dzięki tej ostatniej będziesz mógł zbliżyć się do piwiczki Maćka. Nabierz trochę wody do wiaderka i chluśnij nią w teoretycznie otwarte drzwi. Wejścia broni pole siłowe. Zrób zdjęcie tego miejsca i udaj się po raz kolejny do ducha pod mostem. Tym razem dostaniesz kryształową kulę, którą natychmiast zanieś swojej znajomej wiedźmie. Quefrete Xang poczaruje trochę i już za chwilę będziesz mógł zneutralizować pole siłowe. Niestety, po dokładnym zbadaniu, okaże się, że skafander nie jest szczelny. Ale nie martw się, od czego jest wróżka? Już z naprawionym skafandrem idź na most. Teraz możesz bezpiecznie rzucić się w objęcia zimnej wody.



Przed Tobą otwarły się nowe możliwości, tyle tylko, że nie możesz już w swojej naturalnej postaci swobodnie chodzić po miasteczku. Na skrzyżowaniu, przed mostem, możesz wreszcie udać się do ciemnego lasu. Spotkasz tam Valence, córkę swego przyjaciela. Porozmawiaj z nią, a dowiesz się co nieco o swoich nowych mocach. Natychmiast użyj swych zdolności, a znajdziesz dwa kawałki układanki. Po raz kolejny użyj mocy na rozstaju dróg oraz na moście.

W Twoim posiadaniu powinno znajdować się pięć klocków, lecz brakuje Ci ostatniego, a ten znajduje się w mieszkaniu rzeźnika. Jako że podróż w te rejony mogłaby się skończyć dla Ciebie tragicznie, gdyż wejście do miasteczka jest strzeżone, spróbuj przekonać Valence, aby przyniosła brakujący klocek. Dziewczynka może swobodnie poruszać się po tym świecie, więc po chwili przyniesie Ci ostatnią część układanki. Teraz musisz ułożyć klocki w całość, a następnie powiesić powstałą rzecz na gwoździu, który ktoś wbił w drzewo.

Idź do piwniczki doktora Maćka, tam gdzie znalazłeś kombinezon. W środku stoi sobie, jak gdyby nigdy nic, nazwyklejsza lodówka! Chociaż nie, nie jest ona taka zwyczajna. Po otwarciu jej drzwiczek zostaniesz przeniesiony w dziwne miejsce. Jest to pewnie przejście do innego wymiaru, o którym tyle się nasłuchałeś. W tym świecie zabierz tylko księgę, leżącą dotychczas w trawie i wracaj do „normalnego" świata.

Idź po raz kolejny do starej wróżki. Ofiaruje Ci ona czar zamiany. Odtąd możesz zmieniać swą powłokę cielesną niemal dowolnie. Czas wypróbować ten niezwykły podarunek.

Idź do Valence i użyj na niej tego czaru. W nowej postaci powinieneś bez żadnych przeszkód dostać się do miasteczka. Będąc na miejscu, udaj się na spotkanie z księdzem, który podaruje Ci klucz. Wracaj szybko do swojej małej przyjaciółki i przywróć sobie dawną postać. Idź do starego kościółka, przed którym śpi mężczyzna. Podarowanym kluczem otwórz drzwi, weź kropidło i przesuń książeczkę. Na sam koniec zanurz kropidło w wodzie święconej. Ponownie zamień się w Valence i idź do miasta, w kierunku domu masarza.

Powinieneś znaleźć swój stary dom, a w nim farbę i wędkę. Obie te rzeczy oczywiście zabierz ze sobą. W domu Gerwazego zamaluj lusterko farbą i zabierz je. Przed domem, ze studni, wyciągnij klucz, za pomocą znalezionej wędki. Idź do Bercera, tym razem w swojej postaci i użyj lusterka, święconej wody (w kropidle) i znów lusterka. Pokonałeś go! Zabierz jeszcze miksturę dla Marleny i już możesz przenieść się do zwykłego świata.

Daj ową zdobytą miksturę swojej przyjaciółce i... właśnie skończyłeś grę ! Tak, to już niestety koniec. Mam nadzieję, że Ci się podobała ta mroczna przygoda. Mam nadzieję, że wkrótce pojawi się **Alfabet śmierci 2**, bo gra - jak widzisz - jest naprawdę niezła.

Sebastian Babaczyński
„Muad'Dib"

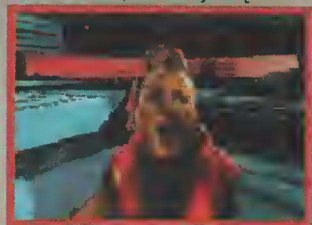


BURN:CYCLE

Producent: Philips Media

Jest rok 2063; mroczna przyszłość rządzona przez gigantyczne, cybernetyczne korporacje. Nazywasz się Sol Cutter. Masz przed sobą dwie godziny życia. W Twoim mózgu znajduje się śmiertelny wirus, który za wspomniane dwie godziny spowoduje Twoją śmierć. Od zawsze pracowałeś dla korporacji Cortex. I zawsze dobrze na tym wychodziłeś. Ale nie tym razem. To był rutynowy wypad. Włamać się do SofTechu i zdobyć najnowsze oprogramowanie. Wszystko poszło gładko, tylko że któryś z tych programów wlazł do Twojego mózgu. I pozostało Ci zaledwie 120 minut życia. Rozpoczynasz więc dramatyczną walkę o przetrwanie. Walkę, w której nie będziesz przebierał w środkach i w której zginie wiele winnych i niewinnych osób, ale Ty - jeśli będziesz wystarcz[illegible] dobry - przeżyjesz.

Burn:Cycle jest określa[illegible] przez producenta jako „Interactive Movie", ale już od dawna każde dziecko wie, że jest to po prostu inna nazwa przygodówki. Gra została przeniesiona z interaktywnych filmów wideo, tak zwanych CD-i. Jako taka składa się w 100% z animacji, w które masz możliwość ingerencji (co prawda, dosyć ograniczoną, ale od biedy i to wystarcza). W praktyce wygląda to następująco: oglądasz fragment filmu, klikasz w odpowiednim miejscu, oglądasz filmik, klikasz itd. itd. Nie jest to jednak wcale nudne, bo Twoja wędrówka



po świecie przerywana jest elementami zręcznościowymi - np. strzelanie do wyskakujących ludków (podobnie jak w niektórych poziomach ***Rebel Assault***) i łamigłówkami.

Mimo ogromnej ilości w pełni udźwiękowionych animacji, cała gra mieści się na jednej płytce CD-ROM. Cuda jednak się nie zdarzają i taką ilość filmików upchano dzięki dosyć sporej kompresji obrazu, powodującej znaczne pogorszenie jakości. Gra przez cały czas działa w niskiej rozdzielczości (320x200), a dodatkowo podczas odtwarzania animacji obraz wygląda dosyć paskudnie, robiąc wrażenie, jakby był wyświetlany w kilkunastu kolorach. Na szczęście, po zatrzymaniu ruchu jakość grafiki się polepsza i wszystko wygląda tak, jak powinno. Co [illegible] gran u w **Burn:Cycle** [illegible]u wszystko wygląda [illegible]pie niż na PC. Inna [illegible], że krytykowaną przeze mnie jakość grafiki można równie dobrze odbierać przewrotnie jako zaletę, gdyż właśnie dzięki zastosowanej tu sztuczce obraz ma własny, niepowtarzalny klimat, a to już przecież dużo.

Do gry dołączona jest dodatkowa płytka CD z nagraną muzyką (do odtworzenia na zwykłym, muzycznym kompakcie). Trzeba przyznać, że jest na tyle dobra, iż zdecydowałem się ocenić dźwięk w **Burn:Cycle** na „!". Bez tej płyty za udźwiękowienie gry dałbym 8.

Jest jeszcze jedna sprawa. **Burn:Cycle** spływa krwią. Kilka pokazywanych scen jest dosyć brutalnych i ochlapuje wszystko dookoła kubłami czerwieni, trzeba więc mieć swoje lata, aby móc zagrać w tę grę. Zresztą małe dzieci i tak nie mają po co w to grać. Żeby skończyć grę niezbędna jest dosyć dobra znajomość angielskiego - w grze nie ma napisów,



a niektóre postacie mówią niewyraźnie i do tego slangiem.

* * *

Na początek mała uwaga. Gra jest trudna i w każdej chwili możesz zginąć, a życie masz tylko jedno, tak więc dobrym zwyczajem jest częste zapisywanie stanu gry.

SofTech

Zabierz elektroniczną mapę z pulpitu. Kierując się nią i strzelając po drodze do strażników, opuść labirynt. Przy wyjściu zobaczysz, jak ginie Twoja wspólniczka - Kris. Uzbrój ładunek wybuchowy, przymocuj go do drzwi i odejdź się na stosowną odległość. Gdy wybuch rozsadzi drzwi, wyjdź na zewnątrz i przeszukaj ciało Kris. Zabierz kartę kredytową i klucz do grawitolotu. Wsiądź do niego (użyj kluczyka). Ustaw autopilota (panel po lewej) na „urban center" - jest w prawym, dolnym rogu mapki. Następnie wciskaj przyciski Power, System i VTO. Podczas lotu zestrzel wszystkie lecące w Twoją stronę pociski. Mimo że przeżyjesz, będziesz musiał ratować się awaryjnym lądowaniem.

Urban center

System diagnostyczny podaje błąd numer 7. Oznacza to, że musisz wymienić bezpiecznik. Obejrzyj sobie na panelu po prawej, jak wygląda. Wysiądź z grawitolotu. Na dużym skrzyżowaniu

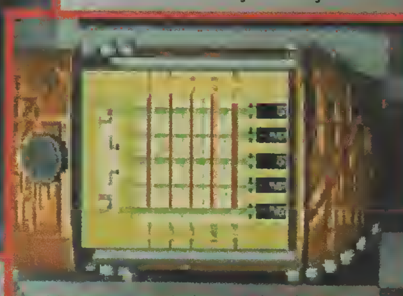


idź w lewo. Trafisz do czegoś w rodzaju banku. Wejdź do komory wypłat i włóż kartę kredytową w szczelinę. Ułóż odpowiednio obracające się kawałki. Powinny obracać się synchronicznie, tworząc sześciokąt. Od komputera banku dowiesz się, że Twój mózg zawiera materiały należące do korporacji SofTech. Przy okazji na Twoją kartę trafi 100 kredytów.

Wyjdź z banku. Skieruj się do baru (po kręconych schodkach do góry). Na prawo od wejścia jest przejście do pomieszczenia z Psycho Roulette. To taka ruletka XXI wieku. Podejdź do terminalu ruletki. Włóż i wyjmij z niego kartę kredytową. Rozpoczynasz grę. Na pierwsze pytanie odpowiedz YES. Musisz teraz klikać przy pojawianiu się takich figur, aby ich wizerunki umieszczone dookoła po połączeniu liniami utworzyły trójkąt. Gdy wygrasz, odbierz wygraną w czytniku na ramieniu ninjopodobnego osobnika (wetknij tam kartę kredytową). Przy barze powinieneś jeszcze odebrać nagrodę rzeczową. Wybierz torebkę „Meta Neural".

Idź w lewo. Siedzi tam na kanapie Zip. Póki co nie kontaktuje. Użyj tego czegoś ze strzałką na pierwszym planie. To terminal telewizji i sieci pocztowej. Do szczeliny włóż kartę kredytową. Przeczytaj wiadomość (ikonka u góry telewizorka). Gdy skończysz czytać, pojawi się jeszcze jeden list (taki ze znakiem zapytania). Przeczytaj go również. To wiadomość od Zipa. Wyloguj się i pogadaj z nim na żywo. Za „Meta Neural" da Ci plaster narkotyczny i kartę z czterema otworami. Gdy będziesz wychodził z baru, weź udział w bójce. Wstaw się za kobietą i gdy da Ci spluwę, zastrzel złych facetów. W zamian dostaniesz od kobiety (ma na imię Gala) pager i obietnicę pomocy.





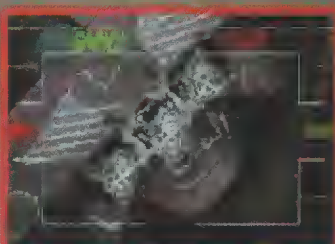


...olicy, aż znajdziesz... Wejścia pilnuje facet, który strzela bez ostrzeżenia. Nie podchodź do niego. Użyj pagera. Gala jest płatnym mordercą i oczyści Ci przejście. Przy ciele faceta znajdziesz małego notebooczka. W slot po lewej włóż kartę z otworami i przesuwaj tak długo, aż w otworach pojawią się cyfry 1, 9, 6, 5 (od góry do dołu), które są kodem dostępu do tajnych danych zapisanych w elektronicznym notesie. Kliknij na przycisk ACCES po prawej.

Idź przed siebie do windy towarowej. Wciśnij guzik ze strzałką w dół. W hotelu wejdź w pierwsze drzwi po prawej, za zakrętem. Aby otworzyć skrytkę w ścianie, musisz rozwiązać pierwszą łamigłówkę. Wystarczy, że połączysz górne styki z dolnymi. Zielony z zielonym, czerwony z czerwonym i żółty z żółtym. Zabierz wszystko ze schowka. Gala znajdzie jeszcze coś zielonego, co także weź ze sobą.

Nie próbuj wychodzić z pomieszczenia. Na zewnątrz są służby specjalne i nie puszczą Cię żywcem. Po prawej, koło drzwi jest kratka wentylacyjna. Otwórz ją i włóż do wnętrza aktywny granat gazowy. Przesuwaj teraz dolną strzałkę tak, aby poruszała się razem z górną.

Po wyjściu z hotelu idź do baru. Daj Zipowi (ten na kanapie) forsę. W zamian otrzymasz nowy bezpiecznik. Wróć do grawitolotu. Kliknij z tyłu pojazdu i zdejmij klapę. Wciśnij OPEN (jest u góry). Wymień bezpiecznik. Ponownie kliknij na OPEN. Musisz teraz ustawić cztery lustra tak, aby promień lasera aktywizował wszystkie czujniki. Do sprawdzania, czy lustra są dobrze umieszczone, służy przycisk TEST. Gdy już się z tym uporasz, przypęta się Gala i będzie robiła awanturę. Na szczęście (?) nadlecą agenci SofTechu i będziecie ratować się ucieczką. Tu znowu musisz zestrzelić wszystkie



pociski zmierzające w Twoją stronę.

Po wylądowaniu podejdź do pancernych drzwi. Przymocuj do nich łamacza zabezpieczeń (takie zaokrąglone coś z ekranikiem). Włącz go. Aby otworzyć zamek, musisz otrzymać 100 przy wszystkich 5 pozycjach. 50 oznacza, że dobra jest albo cyfra albo kolor, 100 - że i kolor, i cyfra jest OK. Wewnątrz podejdź do analizatora. We wnęce po lewej umieść zieloną kulkę. Na ekranie po prawej ustaw obraz tak, aby badany obiekt wyglądał jak piramidka. Idź do salki z leżanką. Dzięki pewnemu specyfikowi trafisz do cyberprzestrzeni.







Cyberspace

Spotkasz tam Kris, która nie zdaje sobie sprawy, że nie żyje. Aby wrócić do rzeczywistości, musisz uzupełnić braki w swoim ciele (masz trzy wielkie dziury).

Idź do NIRVANA. Wejdź do dziwnej konstrukcji przed Tobą. Obejrzyj wszystkie wizerunki umieszczone na ścianach. Wyjdź z Nirvany i wejdź ponownie. Obróć się. Idź na pustynię, aż znajdziesz Buddę. Czeka Cię zagadka z klockami. Zdejmij wszystkie trzy klocki z pionowej gałązki. Załóż z powrotem średni i najmniejszy klocek. Potrząśnij drzewkiem (kliknij u góry pionowej gałązki). Potem kliknij w liść, który się zaświecił. Idź do CORTEX. Podejdź do drzwi za napisem LEVEL 2. Są zamknięte na zamek kodowy. Idź do COMPORT. Otrzymasz kod 001122. Wróć do CORTEX. Wprowadź kod. Jest poprawny, ale już dawno nieaktualny. Jeszcze raz idź do COMPORT. Po wyjściu stamtąd spotkasz Rage'a, który zamienił się w zielonego bloba. W pogoni za nim wystrzel do niego, ile zdołasz. Martwy Rage zasklepi jedną z Twoich dziur. Idź do NIRVANA. Podejdź do Buddy i kliknij w czerwoną kropkę na jego czole - druga dziura załatana. Idź do CORTEX. Podejdź do drzwi. Ostatnią lukę w Tobie zapełni ...

Wyjdź z cyberprzestrzeni. Znajdziesz się w kró... zielonego doktorka. Za p... usługę zgodzi się pomóc C... nięciu wirusa.

Laboratorium

Podejdź do ekranu z wizerunkiem mózgu i oka. Przed Tobą najtrudniejsza łamigłówka (a raczej zręcznościówka) w grze. Kierując kursorem, musisz dojść do sześciu fragmentów wirusa i zniszczyć go. Przez cały czas musisz unikać kontaktu z latającymi po kanalikach kuleczkami. Po zniszczeniu 6 fragmentów (wystarczy, że klikniesz na nich) dojedź do części centralnej. Od tej chwili Twój mózg jest wolny, a Ty nie musisz się nigdzie spieszyć. No, z małą poprawką. Nie jesteś już facetem. Doktorek dał Ci nowe ciało - ciało kobiety. Musisz także wykonać swoją część umowy z doktorem.

Uaktywnij panel przed studnią. Zjedź na dół. Klikaj na wszystkie pojemniki. Do jednego z nich uzyskasz dostęp. Możesz teraz wyjść z laboratorium. Obejrzyj sobie filmik, jak zabijasz swojego zwierzchnika, którego wspomnienie prześladowało Cię przez całą grę.

Gdy animacja się skończy znajdziesz się w swoim nowym mieszkanku. Podejdź do ekranu pod oknem i uaktywnij go. To znowu doktorek, który żąda dotrzymania warunków umowy. Oznacza to koniec dla SofTechu i wolność dla Ciebie.

Adam Gregrowicz

PS. Jeśli masz dostęp do internetu, to polecam www.burncycle.com gdzie można poczytać sobie trochę na temat gry.



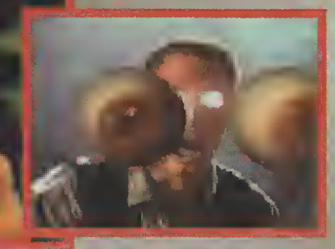




Dystrybutor:
Techland
Parczew 105
63-405 Sieroszowice
tel. (064) 34-78-13









Jagged Alliance

Prodcent: Sir-Tech/Virgin Interactive

Gra **Jagged Alliance** firmy **Sir-Tech** wydana została ponad rok temu. Pomimo że nie zdobyła ona szczytów list przebojów, to jednak wśród fanów tego typu rozrywki cieszyła się niemałym powodzeniem, nic więc dziwnego, że na rynku pojawiła się już druga część tej gry pod wielce wymownym tytułem - ***Deadly Games***. Jej opis znajdziesz w następnym numerze. Aby nieco ułatwić Ci zabawę, jak również nadrobić zaległości (opis **Jagged Alliance** nigdy nie ukazał się na łamach naszego czasopisma) postanowiliśmy zamieścić trochę porad do tej gry. Jest to o tyle ważne, że choć daty ukazania się obydwu gier dzieli kilkanaście dobrych miesięcy, to jednak znajomość pierwszej części powinna ułatwić Ci zabawę z drugą.

Ostatnio gra **Jagged Alliance** ukazała się w tak zwanym MEGAPACK nr 5, wydanym przez firmę CD Projekt z Warszawy. W skład zestawu wchodzą, oprócz wspomnianej już **Jagged Alliance**, również ***Flight Unlimited, Primal Rage, FX Fighter, Terminal Velocity, Great Naval Battles 4, Warlords 2 Deluxe, Pool Champion, Pinball Fantasies Deluxe I Entomorph***. Wszystkie gry to pełne wersje z załączoną polską instrukcją do każdej z nich, w której oprócz opisu gry, znajdzieszu również objaśnienie klawiszologii, taktyki gry i sprzętowych wymagań.

O grze **Jagged Alliance** autorzy instrukcji piszą:

„Akcja gry przebiega w izometrycznie przedstawionym krajobrazie tropikalnej wyspy Metavira. Ta niewielka fikcyjna wysepka jest położona w archipelagu wysp Tuamotu w Polinezji Francuskiej, w atolu Mururoa, opodal poligonu, na którym przeprowadzano próby z francuską bronią jądrową. Metavira została zakupiona przez parę dobrze sytuowanych amerykańskich uczonych - profesora Jacka Richardsona i jego córkę, Brendy. Zamierzali oni pierwotnie założyć na wyspie skansen rzadko występujących roślin tropikalnych oraz endemicznych gatunków ptactwa tego regionu, Richardsonowie szybko jednak zorientowali się, że skutkiem przeprowadzanych w tym rejonie prób z bronią jądrową wystąpiły w pewnych gatunkach roślin poważne zmiany genetyczne. Objęły one przede wszystkim gatunek drzew tropikalnych o nazwie „Follows Tree". W ich następstwie zmutowana żywica tych drzew stała się unikalnym, znakomitym środkiem leczącym najpoważniejsze choroby nękające ludzkość" (cytat z instrukcji obsługi Megapak 5, str. 3).

W dalszej części opisu znajdziesz jeszcze informacje o tym, jak szlachetni Richardsonowie zaczęli zakładać plantacje żywicy i o ich kłopotach z bezwzględnym Santino, który postanowił wziąć sprawy w swoje (brudne) ręce. Aby powstrzymać jego rabunkową eksploatację, a co się wiąże, całkowite wyniszczenie tak cennych dla ludzkości drzew, Richardsonowie postanowili walczyć z Lucasem Santino przy użyciu jego własnych metod. Dlatego też wynajęli Ciebie - specjalistę od tego typu spraw. Ty, jak zwykle w takim wypadku, zwróciłeś się o pomoc do A.I.M czyli Międzynarodowego Stowarzyszenia Najemników.

Swoją przygodę rozpoczynasz od rekrutacji odpowiednich ludzi. Bez nich rozpoczynanie gry nie ma najmniejszego sensu. Na szczęście, jest z czego wybierać. Program oferuje Ci ponad 60 różnych postaci - żołnierzy najemników, z których jednak tylko część tak naprawdę nadawać się będzie do wykorzystania. Mowa tu oczywiście o tych, których żołd nie przekracza 1.000 dolarów. W ogóle, w pierwszych dniach nie powinieneś szastać niepotrzebnie pieniędzmi. W pierwszym tygodniu nie zarobisz nic, a mamę 15.000$ - 25.000$ (zależnie od poziomu trudności), jakie masz na początku, nie jest jakąś zawrotną sumą. Planując wydatki, staraj się zawsze trzymać w zapasie ok. 2.000 dolarów na czarną godzinę. Zobaczysz, że w niektórych przypadkach pieniądze te mogą okazać się wręcz zbawienne. Szczególnie wtedy, gdy będziesz musiał wypłacić odszkodowanie za zabitego żołnierza, bądź też sprowadzić jego zwłoki do domu. „Przyjemności" te kosztować Cię mogą nawet około 800 dolarów. Przy okazji staraj się uważać na to, by zawsze wypłacać rekompensaty w terminie i w całości. Jeżeli zabraknie Ci pieniędzy, możesz spróbować zmniejszyć (nawet i o połowę) stawkę żołdu jednemu czy dwóm członkom Twojej drużyny.

Z usług jakich najemników skorzystasz, to już Twoja sprawa, jednakże podczas rekrutacji weź pod uwagę następujące aspekty:

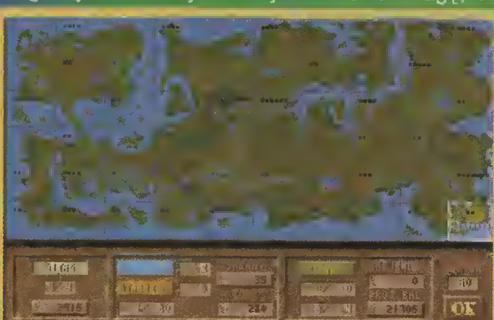
- przynajmniej jeden z żołnierzy musi rozeznawać się w medycynie (40 punktów i więcej);
- podobnie jak wyżej, co najmniej jeden z nich musi mieć zdolności mechaniczne o stopniu zaawansowania 80 i więcej;
- eksperci od ładunków wybuchowych są na początku gry praktycznie zbędni, podobnie jak prawdziwi zabójcy (terminatory, o niebywałych wręcz zdolnościach trafiania);
- kolejnym czynnikiem, na który warto jest zwrócić uwagę, są punkty życia (ile trafień wytrzyma Twój żołnierz), jak również tak zwana agility, określająca zdolności ruchowe poszczególnych postaci (w miarę rozwoju gry możesz powoli rezygnować z ludzi, których zdolności ruchowe nie przekraczają 15).

Nieco mniej ważnym, lecz również mającym wpływ na całość działań grupy elementem są dossier poszczególnych postaci. I tak na przykład, zapoznając się dokładnie z przeszłością poszczególnych osobników, dowiedzieć się możesz, że bracia Larry i Gary nie cierpią się, że niektórzy z żołnierzy nie umieją pływać, bądź też o niezwykłych wręcz zdolnościach adaptacyjnych i uczenia się innych. Jeśli na przykład w opisie dobrego lekarza znajdziesz również adnotacje o jego nie najlepszych umiejętnościach strzelniczych, musisz pójść na kompromis (radziłbym Ci jednak w takim przypadku zwracać większą uwagę na medycynę). Jeśli nie będziesz wiedział, co wybrać, możesz spróbować na przykład z takim początkowym ustawieniem: Vinny jako mechanik, Mary Beth jako sanitariuszka, Grunty oraz Gary jako strzelcy.

Pierwsza misja polega w największym skrócie na odnalezieniu tak zwanego Micro Purfier`a, bez których niemożliwa jest dalsza obróbka zmutowanej żywicy. Naturalnie, zanim wyruszysz do akcji, musisz najpierw uzbroić swoich podopiecznych. Na początku nie będziesz miał wielkiego wyboru. Przede wszystkim pamiętaj o odpowiedniej ilości amunicji i kamizelek kuloodpornych. Tak wyposażoną grupę możesz już wysłać do jednego z dwóch sektorów. Najprawdopodobniej napotkasz tam pięciu przeciwników. Jeden z nich będzie posiadaczem poszukiwanego przez Ciebie przedmiotu. Późniejsze misje polegają w przeważającej większości na zajmowaniu kolejnych sektorów, jednak dwie z nich odróżniają się znacznie od pozostałych. Różnica polega na limicie czasu, w jakim każdą z nich będziesz musiał pozytywnie ukończyć. Walcząc, miej na uwadze, że szybkie ukończenie misji zwiększa nie tylko ilość wydobytej żywicy, lecz również sprawić może, że dostaniesz niezły finansowy bonus. Aby nie marnować pieniędzy na zbyt wielu strażników, powinieneś zajmować sektory leżące blisko siebie, tak by teren pod Twoją kontrolą tworzył kwadrat. Ogólnie 8 strażników na sektor powinno wystarczyć.













Od Ciebie i Twoich dowódczych umiejętności zależy, ilu dni potrzebować będziesz na zdobycie całej wyspy. W ciągu dnia powinieneś maksymalnie zajmować jeden do dwóch sektorów. Pozwoli Ci to na płynną kontrolę stanu każdego z nich. W wyniku ataków wroga na zajęty przez Ciebie sektor, często tracić będziesz robotników. Musisz wziąć to pod uwagę. Jest to o tyle ważne, że tylko w pełni wykorzystane drzewa przyniosą Ci zyski. Pomyśl również w odpowiednim momencie o zwiększeniu produkcji. Możesz to uczynić, zajmując jedną z trzech istniejących fabryk. Podczas szturmu obrońcy wysadzą jej część w powietrze. Na szczęście, szkody będą są na tyle małe, że dadzą się naprawić w ciągu 3-5 dni. Dzięki odpowiednio dużej produkcji zarabiać będziesz wystarczająco, by zacząć „zatrudniać" najlepszych najemników. Naturalnie, podczas planowania wydatków musisz wziąć pod uwagę fakt, że ceny na sok spadają już od samego początku gry z początkowych 500$, poprzez 400$, aż do 380$. Nie zaprzątaj sobie tym głowy. To normalne i nie będziesz miał na to większego wpływu.

Niektórzy z Twoich żołnierzy dadzą się zwerbować tylko wtedy, gdy odnosić będziesz same zwycięstwa. Od Twojej dobrej bądź złej passy zależeć będzie również nastawienie tubylców. Wpływ na Twoją sławę mieć będą zarówno liczba zajętych sektorów, posiadanych drzew, jak również ilość zabitych przeciwników.

Gdy tylko staniesz na nogi (finansowo), powinieneś zwiększyć swoją drużynę do 7 ludzi. Ósmą pozycję pozostaw zawsze wolną. Dzięki temu będziesz mógł skorzystać z pomocy tubylców. Twój współpracownik, nie dość, że nie będzie Cię nic kosztował, to jeszcze wyświadczy Ci nieocenione wręcz usługi jako przewodnik. Oprócz tego od czasu do czasu będziesz mógł uzyskać od niego informacje na temat zajmowanego właśnie sektora.

W dniach, kiedy większa część drużyny leczyć będzie rany, możesz oprócz „nic-nie-robienia", podjąć akcje zaczepne. Do tego najlepiej nadawać się będzie grupa złożona z dwóch lub trzech wyposażonych w najlepszą broń weteranów. Ważne jest, by zabrali ze sobą apteczkę, a po napotkaniu większych trudności, natychmiast zostali wycofani. Zaletą takiej drużyny jest fakt, że masz nad nią lepszą kontrolę - w końcu to tylko dwóch czy trzech żołnierzy. Tak przygotowanym oddziałem możesz oczyścić wybrany sektor, a przy odrobinie szczęścia nawet na krótko go zająć. Możesz również wyposażyć ich w kamizelki kuloodporne, materiały wybuchowe, wykrywacze metalu i wszystkie dotychczas znalezione klucze. Tak przygotowaną drużynę (broni nie potrzebujesz) wysyłasz na przeszukanie kontrolowanych przez Ciebie sektorów. Jeśli i tu dopisze Ci szczęście, możesz znaleźć zakopane skarby, skrytki z przydatnymi przedmiotami, dodatkową broń itp. Podczas poszukiwań powinieneś jak najczęściej nagrywać stan gry na dysk. Uchronić Cię to może przed „niespodziankami", jakie towarzyszą niektórym znaleziskom.

Podczas leczenia ran powinieneś najpierw pomyśleć o ciężkich przypadkach. W ten sposób nie będziesz tracił pieniędzy na zbędne sprowadzanie ciał i odszkodowania dla rodzin. Później, oczywiście, jeśli punkty na to pozwolą, możesz leczyć również i lżej rannych.

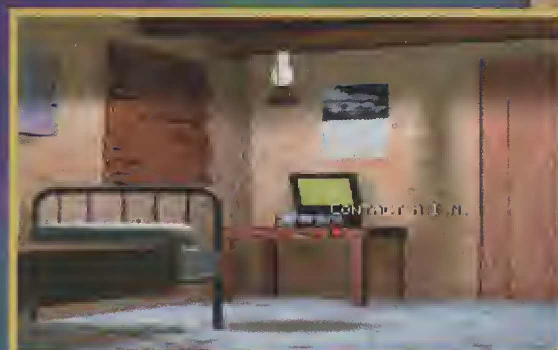
Jednym z ważniejszych elementów w grze jest niewątpliwie broń. Uzbrojenie w **Jagged Alliance** podzielić można na trzy rodzaje: strzelającą (pistolety, strzelby, karabiny maszynowe), kłującą (noże) i wybuchającą (granaty).

Broń z pierwszej grupy różnić będzie przede wszystkim zasięg, siła rażenia, rodzaj amunicji, jak również czas potrzebny na jej ponowne załadowanie. Dlatego też polecałbym Ci wybranie jednego, najlepiej „leżącego" Ci rodzaju broni i wyposażenie w niego całego oddziału. Podczas rozdzielania sprzętu powinieneś kierować się prostą, choć nie zawsze przestrzegana zasadą, że najlepszą broń powinni mieć najlepsi strzelcy.

Jeśli chodzi o noże to sprawa jest prosta. Do wyboru masz tylko dwa rodzaje, przy czym godnym zainteresowania jest tylko Combat Knife.

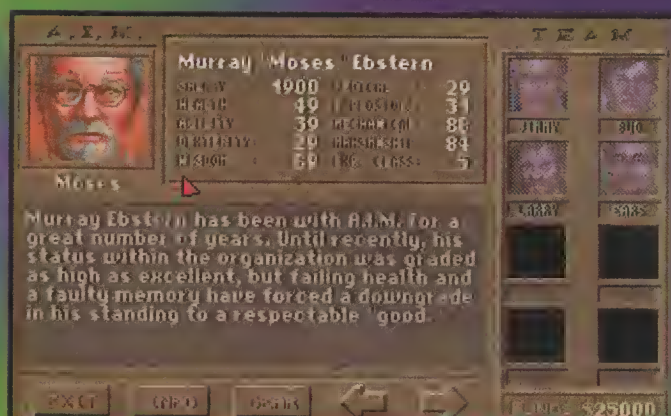
Ostatnia grupa to granaty wypełnione gazem lub materiałami wybuchowymi. Podczas ich używania pamiętać musisz, że jest to broń działająca w obydwie strony. Przed tymi pierwszymi uchronić Cię może maska gazowa, przed tymi drugimi tylko odpowiednia (czytaj: duża) odległość od wybuchu. Granatów z gazem łzawiącym możesz używać do zdobywania budynków (zalecane). Wrzuć po prostu jeden lub dwa do środka i masz problem z głowy. Czasami, jeśli masz jedną z pierwszych wersji gry, możesz wrzucić granat do środka budynku nawet wtedy, gdy ten nie ma w ogóle okien.

Do Twojej dyspozycji autorzy oddali również trzy rodzaje kamizelek kuloodpornych, nie licząc jeszcze dwóch rodzajów hełmów. Te elementy tracą w wyniku trafienia swoje właściwości ochronne, dlatego też czasem lepiej założyć słabszą kamizelkę, np. Kevlar Shield, niż podziurawioną Spectra Shield.



Rys. 1. Dwa zaznaczone bajty odpowiadają za energię życiową (health) żołnierza. Obydwa muszą być równe, gdyż wtedy komputer uzna najemnika za rannego.

Rys. 2. Zaznaczone bajty oznaczają w kolejności agility, dexterity, wisdom, medical, explosives, mechanics, markmanship oraz exp. class). Zamiast nich możesz maksymalnie wstawić 64.





Ważnym elementem każdej akcji jest odpowiednia taktyka. Podstawową zasadą jest wzajemne ochranianie się żołnierzy. Podczas działań staraj się trzymać ich razem. Oczywiście, jest parę wyjątków. Ciężko rannych zostaw z tyłu lub wręcz wycofaj ich do punktu wyjścia. Podobna zasada dotyczy ataków na dobrze umocnione pozycje (okopy), bądź też bronione budynki. Wtedy zalecałbym Ci podzielić oddział na co najmniej dwie drużyny. Wykorzystuj też, jeśli tylko to możliwe, drzewa, budynki oraz inne naturalne osłony. Poza tym zawsze staraj się poruszać tak, by żołnierzom zostawało min. 7 punktów ruchu - 2 na przyklęknięcie, 5 przechodzących do następnej rundy (wszystko ponad 5 przepada). Dzięki temu zmniejszasz możliwość ich trafienia, zwiększając równocześnie celność strzału. Prócz tego tak często, jak to tylko możliwe, powinieneś korzystać z lunet (potrzebna mniejsza ilość punktów na strzał). Staraj się także przeszukać wszystko, co napotkasz w danym sektorze (skrzynie, szafy, łóżka itp.). Pamiętaj! Dzięki odpowiedniej taktyce możesz zminimalizować straty, a co się z tym wiąże, niepotrzebne wydatki.

Ostatnia porada dotyczy pól minowych. Jeśli oddział Twój przypadkowo na takie wejdzie, powinieneś zwrócić szczególną uwagę na otoczenie. Zaminowane miejsca różnią się minimalnie (kolorystycznie) od tych bezpiecznych.

Mam nadzieję, że powyższy tekst pomoże Ci nieco w grach **Jagged Alliance** i ***Deadly Games***. Oczywiście, nic nie zastąpi własnego doświadczenia, moim zdaniem jednak, zamiast uczyć się na własnych błędach, lepiej uczyć się... na uniwersytetach. Na koniec wypada mi życzyć Ci samych sukcesów w walce o szczytne cele. Powodzenia.

LEO

PS. Jeśli mimo wszystko gra **Jagged Alliance** wydaje Ci się zbyt trudna, możesz spróbować użyć edytora dyskowego. Dzięki niemu zmienisz nie tylko wysokość żołdu żołnierza. Przelicz wysokość płacy najemnika, np. 1700, na postać dziesiętną, w tym przypadku 06A4, i znajdź jego imię, np. Vinny. Tuż przed nim, w odwrotnej kolejności, zapisana będzie wielkość jego gaży czyli A406. Zmniejsz drugi bajt czyli 06 i... już nie musisz martwić się o jego zarobki. Przy żołdzie np. 255 będzie to tylko jeden bajt. Możesz także wpłynąć na wskaźniki jego siły, wytrzymałości, zdolności, doświadczenia i punktów ruchu (patrz: rysunki 1 i 2). Analogicznie postępuje się z innymi żołnierzami.









Producent: Broderbund Software

RETRO

PRINCE OF PERSIA 2

„Dawno, dawno temu w królestwie zwanym Persją żył sobie pewien wezyr. Jak przystało na bajkowego władcę, miał on córkę tak piękną, jak blask Księżyca w nocy. Któregoś dnia wezyr opuścił swą domenę, aby walczyć na obcej ziemi. W tym czasie królewna poznała młodego podróżnika, który wspiął się po murze do jej okna tylko po to, aby ją ujrzeć. Zakochali się w sobie i, za przyzwoleniem wezyra, wzięli ślub. Żyliby długo i szczęśliwie, gdyby nie zły czarownik Jaffar. W swej zapalczywości zapragnął zająć miejsce nowego księcia. Wzywając moce piekielne, rzucił na cały dwór czar, dzięki któremu nasz bohater stał się dla wszystkich kimś nieznajomym i musiał uciekać z kraju, aby ocalić życie...“

* * *

Dawno, dawno temu, kiedy komputery osobiste nie były jeszcze tak popularne i rozbudowane (czyli w roku 1990), powstała gra firmy **Broderbund Software** pt. ***Prince of Persia***. Oczywiście tylko niektórzy szczęśliwcy mogli ujrzeć ją w pełnej krasie, bowiem karty grafiki VGA stanowiły wówczas rzadkość. Niemniej program ten zdobył ogromną popularność, a to dzięki doskonałemu pomysłowi połączonemu z koniecznością wykazania się refleksem i zręcznością. Dodatkowy atut stanowił klimat perskiej baśni, który zmuszał do wysiłku i pokonywania kolejnych podziemnych kondygnacji.

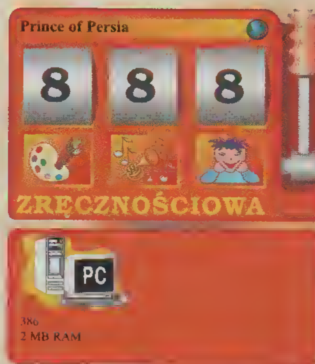
Nieco później, choć też bardzo dawno temu (1993), postanowiono kontynuować przygody młodego bohatera i tak powstał **Prince of Persia 2**. Kiedy obserwuje się to dzieło z perspektywy czasu, trudno zaprzeczyć, iż jest ono wciąż atrakcyjne, pomimo iż czasy jego świetności już minęły. Nie zapominajmy, że podówczas na pecetach ciężko było znaleźć porządną zręcznościówkę, która nie zbijałaby z nóg poziomem trudności i stanowiła dostateczną atrakcję, aby ją ukończyć. Tymczasem omawiany program posiadał wymagane atuty. Dopieszczona i utrzymana w bajkowej konwencji grafika stanowiła jego główną zaletę. Naturalnie poprawiono znacznie oprawę, dzięki czemu książę nie podróżuje już wyłącznie przez lochy, lecz również wśród skał i po mieście. Główny profil nie został natomiast zmieniony, za co akurat należy autorów pochwalić. Pokonywanie kolejnych labiryntów i walka ze sługusami Jaffara to z pewnością ulubione zajęcie wielu z nas. Urozmaicono nawet scenerię i zwiększono limit czasowy, aby dać grającemu większe szanse. Takich udogodnień znajdziemy zresztą wiele.

Co sprawia, że **Prince of Persia 2** wciąż wydaje się ciekawą pozycją? Moim zdaniem, główną rolę odgrywają tu nastrój tajemnicy i przygoda, którą zbudowano bardzo dokładnie. Już wprowadzenie od pierwszych chwil umiejętnie tworzy atmosferę rodem z „Baśni z tysiąca i jednej nocy". Przyjemny głos lektora, który towarzyszy wszystkim scenom powoduje, że nawet po ukończeniu programu mamy ochotę grać dalej. I jest to niezwykle istotna cecha, dzięki której warto dzieło **Broderbud** posiadać i uruchamiać przy każdej okazji. Myślę, że produkt ten stanowił kamień milowy w jakościowym rozwoju gier i przyczynił się do ich rozkwitu. Jeśli jesteś miłośnikiem dobrej zabawy, powinieneś po przeczytaniu artykułu niezwłocznie zdobyć gdzieś **Prince of Persia 2**, zasiąść do komputera i z łezką w oku powspominać stare, dobre czasy, kiedy Persją rządził mądry wezyr, posiadający piękną córkę...

Piotr Bilski
„Alien“













A-TRAIN

Producent: Maxis

RETRO



Czy zastanawiałeś się kiedyś, jak ciężką robotę mają ludzie zajmujący się układaniem rozkładów jazdy pociągów? Muszą oni wziąć pod uwagę mnóstwo czynników: szybkość poszczególnych składów, czas postoju na stacjach, synchronizację połączeń lokalnych z dalekobieżnymi, kierunek jazdy pociągów po jednym torze, zapotrzebowanie pasażerów na poszczególne połączenia i mnóstwo innych rzeczy, o których zwyczajny użytkownik kolei nie ma pojęcia. Niewątpliwie jest to ciężki kawałek chleba, przynajmniej wtedy, gdy trzeba to wszystko robić „od zera". Dzięki grze **A-Train** masz okazję sprawdzić, czy sam posiadasz uzdolnienia w tym kierunku, a także w kilku innych - na przykład w zarabianiu pieniędzy na masowym transporcie, a ściślej - na transporcie kolejowym. Na szczęście, pod swoją kontrolę otrzymujesz nie ogólnokrajową sieć kolejową, a jedynie transport miejski (i podmiejski), zapewniam Cię jednak, że i tak jest to wyjątkowo ciężka praca - choć i zyski, a więc i satysfakcja, mogą być niemałe.



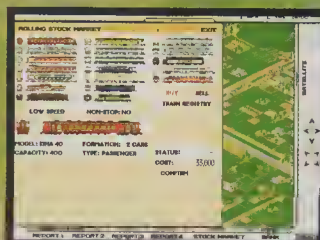
Do wyboru masz sześć scenariuszy o różnym stopniu skomplikowania. Raz Twoim zadaniem będzie połączenie podmiejskich osiedli z centrum, innym razem uratowanie przynoszącej straty linii kolejowej, jeszcze kiedy indziej będziesz musiał zająć się problemami z transportem w wielkiej metropolii. Tak czy siak, Twoje cele zawsze są te same - zarobienie pieniędzy, rozwijanie sieci połączeń i rozbudowa miasta, przy czym dwa ostatnie cele są jednocześnie środkiem do osiągnięcia pierwszego. Poza inteligentnym ustalaniem rozkładów jazdy i tras przewozowych, będziesz musiał się skupić również na urbanizacji podległych Ci terenów, konkretnie poprzez stawianie rozmaitych budynków, co z kolei będzie zwiększało zapotrzebowanie na usługi transportowe, czyli zwiększało Twoje zyski. Wśród budowli, jakie przyjdzie Ci wznosić (a potem, być może, odsprzedawać miastu) znajdują się między innymi tak oczywiste konstrukcje, jak bloki mieszkalne i biurowce, ale również tak nietypowe, jak wesołe miasteczka i wyciągi narciarskie. Krótko mówiąc - pełna dowolność. Jedynie zdrowy rozsądek jest tutaj ograniczeniem.

Grafika w **A-Train** jest całkiem przyzwoita - pociągi mkną po torach, budowle rozwijają się, do tego wszystkie ekrany opcji, transakcji, statystyk itp. są przejrzyste i nie trzeba godzinami wytężać oczu, aby odczytać jakąś potrzebną informację. Zadbano nawet o pory dnia - w nocy jest ciemno, a w budynkach świecą się lampy, natomiast w dzień wręcz przeciwnie. Ponadto w nocy banki i giełda papierów wartościowych są nieczynne - drobiazg, a cieszy. Może nie jest to wszystko tak urocze, jak w ***SimCity 2000***, ale i tak przyjemnie popatrzeć. Podobnie jest z dźwiękiem - po prostu jest. Nie przeszkadza, a to w grze strategicznej jest najważniejsze.

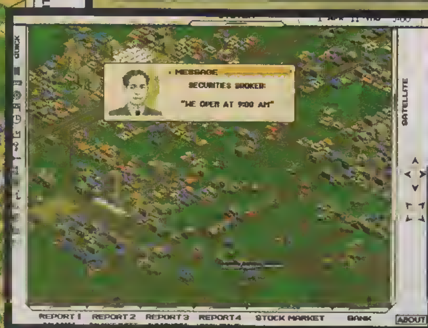
A-Train ma już swoje lata, doczekał się dodatków, kontynuacji i edytorów scenariuszy (jeden z nich znajduje się na kompakcie z grą), ale wciąż potrafi przyciągnąć do komputera na długie godziny, zwłaszcza tych, którzy z rozkoszą zagrywali się ***SimCity***. Choć nie posiada cukierkowej grafiki i dźwięku zbliżonego tematycznie ***Transport Tycoona***, to gra się weń wyśmienicie, i jeśli ktoś nie ma jeszcze wersji dyskietkowej programu, to warto kupić **A-Traina** na kompakcie - trwalsze toto, a i gustownie wygląda na półce.

Michał J. Adamczak

P.S. Na dyskietkach **A-Train** jest dostępny również na Amigę.







A-Train

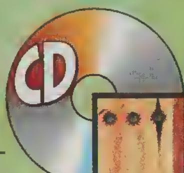
7 7 8

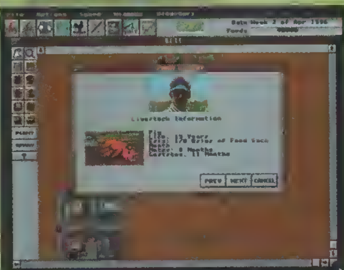
STRATEGICZNA

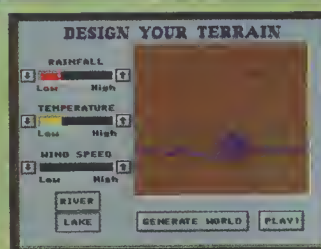
PC

PC AT,
640 kB RAM
VGA/EGA, CD ROM

Dystrybutor:
IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66









Jakiś czas temu, nie tak dawno, firma **Maxis,** znany producent wszelkich Simów (od ***SimCity*** począwszy), wpadła na pomysł, aby wszystkie swoje dotychczasowe osiągnięcia wypuścić na płytkach CD - i tak oto Polskę zalała seria gier z przedrostkiem „Sim". Pomysł sam w sobie chwalebny - większość z tych gier jest już tak stara, że nawet najstarsi górale nimi nie handlują, a są to tytuły wystarczająco dobre, aby przypomnieć światu o ich istnieniu. Ponadto dane na krążkach nie „wyparowują" tak niespodziewanie, jak z leżących w szufladzie dyskietek, co również przemawia za reedycją przebojów dyskietkowych na srebrnych płytach. Smutne jedynie jest to, że każdy z tych programów zajmuje na cedeku najwyżej kilka mega, a reszta leży odłogiem. Znacznie sensowniejszym wydawać by się mogło wpakowanie wszystkich gier z tej serii na jeden kompakt, przynajmniej z punktu widzenia graczy. Ale cóż, prawa rynku są twarde i trzeba się do nich dostosować.



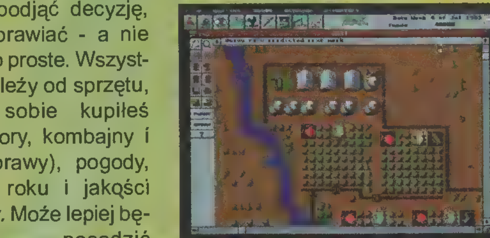
Kolejnym tytułem wydanym przez **Maxis** w serii ReCreation (to, o czym pisałem wyżej) jest **SimFarm** czyli, jak sama nazwa wskazuje, program symulujący zarządzanie farmą, z polska zwaną gospodarstwem rolnym. Wcielasz się tutaj w rolę absolwenta akademii rolniczej, który odziedziczył kawał ziemi i nieco gotówki, w związku z czym postanowił się oddać urokom wiejskiego życia i zarabiać pieniądze na rolnictwie. Do wyboru masz scenariusze zaproponowane przez program, w których zawartość Twojego gospodarstwa jest już ustalona, a Ty tylko nadzorujesz jego pracę i rozwój oraz roztaczasz pieczę nad losowo wygenerowanym terenem, któremu możesz narzucić kilka elementów - temperaturę, opady i siłę hasających po okolicy wiatrów (od tych czynników zależy, co będziesz mógł uprawiać lub hodować).

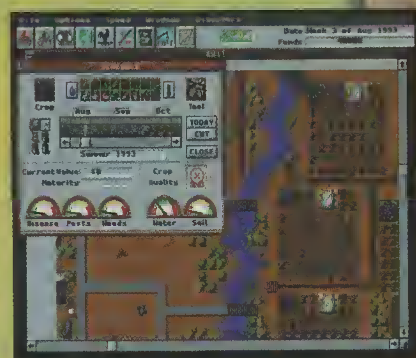


Jeśli kiedykolwiek myślałeś sobie „taki szef pegeeru to miał klawe życie - zasiał, zebrał i sprzedał, a w międzyczasie zajmował się co najwyżej podrywaniem traktorzystek", to **SimFarm** szybciutko wyprowadzi Cię z błędu. Już na początku musisz podjąć decyzję, co uprawiać - a nie jest to proste. Wszystko zależy od sprzętu, jaki sobie kupiłeś (traktory, kombajny i te sprawy), pogody, pory roku i jakości gleby. Może lepiej będzie posadzić kapustę, niż rzepak? Albo może ziemniaki, zamiast cebuli i żyta? A może kupić stadko krów? Ty decydujesz, Ty wybierasz. A to dopiero początek kłopotów. Uprawy roślin mają to do siebie, że wszelakie szkodniki traktują je jak darmową restaurację pierwszej kategorii - jeśli nie domieszasz do gleby środków robalobójczych i nie opylisz pól pestycydami, to zanim dojdzie do zbiorów, nie będziesz miał już czego zbierać. Ponadto musisz zadbać o nawadnianie i osuszanie pól, czyli wykopać w odpowiednich miejscach rowy melioracyjne, stacje przepompowywania wody, zbiorniki - w przeciwnym wypadku śliczna plantacja rzepaku szybciutko zmienić się może w gustowne jeziorko, a pole ryżowe w sympatyczną plażę. Musisz także pomyśleć o... Dość! Jeśli jeszcze mi nie wierzysz, że taki rolnik to ma ciężkie życie, koniecznie zagraj w **SimFarm** i wtedy pogadamy.

O ile grafika ani dźwięk w **SimFarm** nie porażają pięknem (delikatnie mówiąc), to grywalność jest fantastyczna. Na tak wariacki pomysł wpaść mogła wyłącznie jednostka wybitna - i właśnie to ów pomysł podbił moje serce (fakt, że wcześniej z równym entuzjazmem pogrywałem w ***SimCity*** i ***SC 2000***, ale to uprawianie buraków nad brzegiem rzeki wciągnęło mnie bez reszty); wystarczy przebrnąć przez instrukcję (dowcipnie napisaną i dobrze przetłumaczoną), kupić parę traktorów i doprowadzić kilka gospodarstw do bankructwa, aby zakochać się w tej grze. Choć naturalnie nie każdemu musi się to podobać, to do sięgnięcia po **SimFarm** gorąco zachęcam miłośników tego typu rozrywki.

Michał J. Adamczak









Sim-Farm
6 5 8
STRATEGICZNA

PC
PC AT
CD-ROM

Dystrybutor:
IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66




START
WSZYSTKICH ZAGORZAŁYCH WIELBICIELI LEKKOATLETYKI WITAM NA COROCZNYM BIEGU PRZEZ POLA I ŁĄKI!


OTO UCZESTNICY: NIEKWESTIONOWANY FAWORYT PUBLICZNOŚCI - JAZZ JACKRABBIT ORAZ ... SKOLMAN - ŻÓŁW BŁOTNY


NA MIEJSCA... GOTÓW...


I WYSTARTOWALI! JAZZ MOMENTALNIE WYSUNĄŁ SIĘ NA PIERWSZĄ POZYCJĘ. JEGO ZWYCIĘSTWO NIE PODLEGA DYSKUSJI
STA
!


HE, HE. NIE DAM ŻÓŁWIOWI ŻADNYCH SZANS!


...ALE...
CO ON TU ROBI?!
CZEŚĆ!


NO! WYPRZEDZIŁEM GO. JUŻ NIC NIE STOI NA PRZESZKODZIE...


...ABYM...


...WYGRAŁ?!!
!!


NIEZŁY CZAS, STARY.
!!!


OSZALAŁEM...


SENSACJA! NIEWIADOMO Z JAKICH PRZYCZYN JAZZ JACKRABBIT ZBOCZYŁ Z TRASY. TYMCZASEM SKOLMAN FINISZUJE...
META


ZWYCIĘSTWO TO PESTKA, KIEDY MA SIĘ TAKĄ RODZINKĘ!
A CO?!
TXT I GFX ŚLEDZIU

Między nami, graczami...

O nas, graczach, mówi się, żeśmy są jak dzieci, dla których całe życie to nieustająca zabawa. I dobrze, niech tam - ci, którzy tak uważają, sami sobie wystawiają opinię. My wiemy, że tak naprawdę „być graczem" wcale nie jest lekko. Nie wystarczy po prostu odpalić sobie jakąś gierkę i dalejże - hulaj dusza, piekła nie ma. O nie, to byłoby zbyt proste.

Pierwszą przeszkodą, z którą gracz musi się zmierzyć, jest zakup odpowiedniego sprzętu. Weźmy na przykład takiego dyletanta, który w zupełnej nieświadomości udaje się do stosownego sklepu w celu zakupu prostego zestawu multimedialnego.

- Dzień dobry - mówi z optymizmem. - Chciałbym kupić jakiś komputer.

- Dzień dobry - odpowiada równie optymistycznie sprzedawca. - Oferujemy szeroki asortyment. Co pana interesuje?

- Chciałbym trochę pograć.

- Proszę bardzo. Tutaj.

Tu następuje rzut okiem na półkę z komputerami i... cennik u dołu.

- Boże! - woła klient.

- Rozumiem - odpowiada sprzedawca. - Tu mamy coś tańszego.

- A da się na tym pograć?

- Da się.

Po krótkim wahaniu następuje transakcja finansowa, a po miesiącu okazuje się, że owszem, „da się", ale w gry sprzed pięciu lat. Żeby „dało się więcej", trzeba rozbudować komputer lub sprzedać posiadany i kupić nowy - co w sumie wychodzi na jedno (zazwyczaj drożej, niż gdyby od razu kupić komputer marki „Boże!"). W dodatku zakup nowego sprzętu wcale nie gwarantuje dobrej zabawy do końca życia, bo przecież technika idzie do przodu, a wraz z nią pojawiają się nowe modele, na które powstają nowe gry. Konkludując, jeśli chce się grać, trzeba wciąż unowocześniać swój sprzęt w tempie - wszystko/1rok, a to z kolei oznacza, że trzeba być spadkobiercą Billa Gatesa lub, co zdarza się częściej, ciężko harować, a pieniędzy nie przepuszczać na głupoty, jak to czyni reszta ludzi. Uwaga ta dotyczy głównie pecetowców, ale myślę, że wkrótce i amigowców dopadnie to przekleństwo (jeśli w końcu ruszy produkcja nowych Amig).

Drugim stopniem wtajemniczenia jest wybór odpowiedniej do własnych upodobań gry.

- Dzień dobry. Czy są gry?

- Dzień dobry. Są. Dokładnie 2012 tytułów.

- Ołg - chwila zatkania, a potem prosta myśl. - A co by pan polecił?

Na ladzie ląduje kolorowe pudełko z białą nalepką, a na nalepce...

- Boże!

- Rozumiem. Tu mamy tańsze tytuły.

- W porządku, biorę wszystkie dwa.

Na drugi dzień...

- Dzień dobry. Chciałbym kupić tę grę, którą oferował mi pan wczoraj.

- Na pewno?

- Na pewno.

Po tygodniu...

- Dzień dobry. Poproszę tak samo dobrą grę, jak poprzednia, tylko z innego gatunku.

- Na pewno?

- Na pewno.

Po następnym tygodniu...

- Dzień dobry. Przepraszam, że jestem namolny, ale jakoś nie mogę trafić w swój gust.

- Proszę się nie martwić, od tego tu jestem.

- W takim razie poproszę po jednym tytule z każdego gatunku.

- Ale to będzie kosztowało.

- Mówi się trudno.

- Klient nasz pan.

Po miesiącu...

- Dzień dobry. Zastanowiłem się. Poproszę 5 kilo gier z każdego gatunku.

- Proszę bardzo. Oto rachunek.

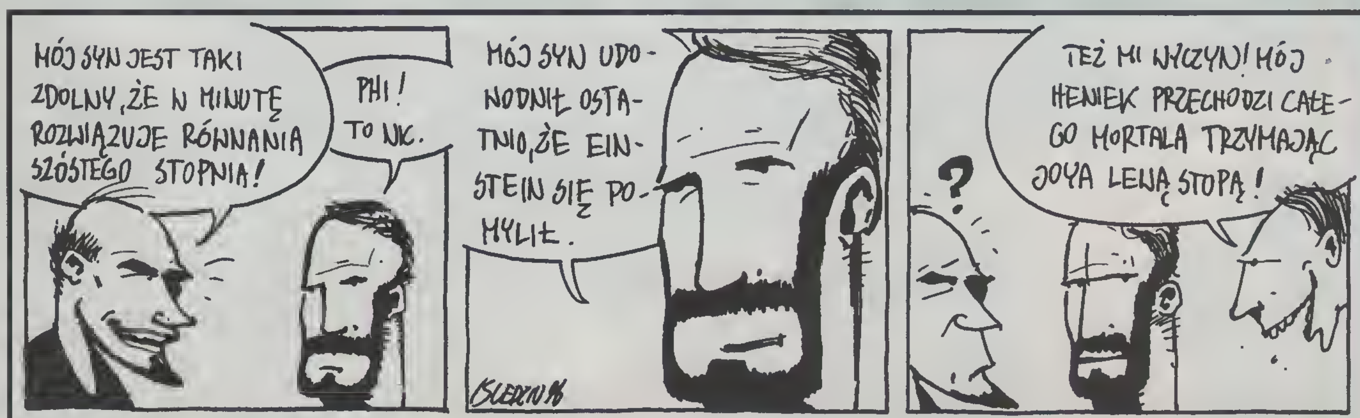
- Ołg, Boże, ołg... aaaaa!

Ostatnie zdanie nieprzypadkiem sugeruje, że podobnie, jak w przypadku sprzętu, aby umieć czerpać z gier przyjemność (czyli wybrać te, które się chce), trzeba być... albo ciężko... jak to czyni reszta ludzi.

Laik powie teraz, że cała pozostała część jest już fraszką, czystą rozrywką. Takiego! Tu się dopiero wszystko zaczyna. Po pierwsze, komputer może nie pasować do gry lub na odwrót - to akurat jest obojętne. Po drugie, dysk z grą może być uszkodzony. Po trzecie, w trakcie instalacji gra może tak namieszać w plikach systemowych, że nawet wspomniany Bill nie pomoże. Po czwarte, mimo zasłyszanych plotek, gra może po prostu okazać się do bani. Po piąte, po szóste, po siódme... Oczywiście, wszystko to oznacza kolejne koszty, a jak już mowa o kosztach, to wiadomo - trzeba... albo... ludzi.

I nawet jeśli już wszystko będzie OK. Jeśli domownicy wyjadą na miesięczną wycieczkę do Hondurasu, nikt nie wysadzi elektrowni, a w pracy czy w szkole właśnie trwa deratyzacja bądź inna detergencja i kiedy w końcu mamy choć chwilę czasu dla naszego hobby, to i tak samo granie nie jest przecież wcale przyjemnością, tylko ciężką harówą. O tym wie nawet dziecko. Bo... trzy, cztery... „Ciężkie jest życie palacza, ciężki jego los. A jeszcze cięższa jest rozgrywka gracza, choćby zaprzeczał ktoś. A co! A wszystko te czarne oczy..."

Gracz



Będę rysował komiksy czyli Śledziu i jego ferajna

Z Michałem Śledzińskim alias Śledziem, autorem komiksów i żartów rysunkowych zamieszczanych w naszym piśmie rozmawia Krzysztof Lutowski

K.L. - Michale, jesteś rysownikiem już dojrzalym, a przynajmniej bliskim dojrzalości. Publikowaleś swoje prace w „Secret Service" i „Gamblerze". Obecnie rysujesz dla ŚGK i wygląda to na owocną współpracę. Owocną na tyle, że stałeś się wśród Czytelników ŚGK postacią sławną. Jak przebiegał twój twórczy rozwój, poczynając od zera do dziś?

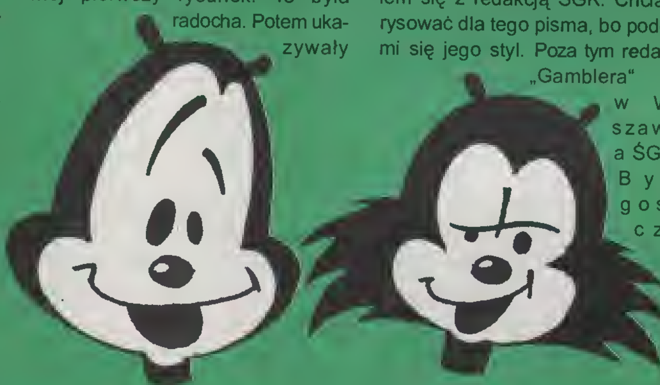
Ś. - Z komiksem zetknąłem się w czasach, kiedy jeszcze nie potrafiłem czytać. Do moich rąk trafił jeden z odcinków „Kapitana Żbika". Miałem wtedy około pięciu, może sześciu lat. Pamiętam dokładnie, iż po obejrzeniu go pomyślałem sobie, że być może kiedyś również będę rysował takie rzeczy. W pierwszej lub drugiej klasie podstawówki rysowałem już pierwsze komiksy. Były to historyjki science-fiction. Przeżywałem właśnie okres fascynacji „Gwiezdnymi wojnami". Potrafiłem zapełnić dwa trzydziestodwustronicowe zeszyty w ciągu jednego dnia. Oprócz tego czytałem i kolekcjonowałem komiksy, podpatrując, jak to robią lepsi. Przez ten czas rozwijałem swój warsztat. W szkole średniej, bydgoskim plastyku, gdy byłem już jako tako rozwinięty technicznie, zapragnąłem gdzieś zaistnieć, coś opublikować.

K.L. - No właśnie. Wysyłałeś rysunki do różnych redakcji. Na przykład do „Fantastyki". Dlaczego ich nie publikowano?

Ś. - Wtedy też się zastanawiałem nad tą kwestią. Teraz, gdy patrzę na te rysunki z perspektywy czasu i postępu, jaki zrobiłem, wydają się śmieszne. Nic dziwnego, że nie chciano ich puszczać. Choć wtedy wydawały się genialne. Ale to jest normalne. Każdy musi to przejść.

K.L. - Gdzie po raz pierwszy zaistniałeś?

Ś. - W „Secret Service". To jeszcze nie były komiksy. Po czterech miesiącach od otrzymania listu, w którym pisali, że moje prace są świetne i zamierzają je opublikować, ukazał się drukiem mój pierwszy rysunek. To była radocha. Potem ukazywały



się już co miesiąc. Często po kilka w jednym numerze. Był nawet numer, w którym było ich dziewięć lub dziesięć. Doszło do tego, iż przysyłano do redakcji listy typu „Giń, Śledziu!" i tym podobne. Stałem się kontrowersyjną postacią.

K.L. - Dlaczego nie pozostałeś wierny temu czasopismu?

Ś. - Ponieważ „Secret Service" nie płacił, a ja wymyśliłem sobie, że mógłbym zarabiać jakieś pieniądze na rysowaniu. Stworzyłem więc komiks „Gman". Pastisz amerykańskich komiksów akcji. Wysłałem go do „Gamblera". Wkrótce dostałem kolejnego ataku strasznej radochy. Przysłano mi do podpisania umowę. W ten sposób zarobiłem pierwsze pieniądze na rysowaniu. W czasie ukazywania się tego komiksu skontaktowałem się z redakcją ŚGK. Chciałem rysować dla tego pisma, bo podobał mi się jego styl. Poza tym redakcja „Gamblera" jest w Warszawie, a ŚGK w Bydgoszczy, gdzie mieszkam. Pewnego dnia zwiałem ze szkoły i udałem się ze swoimi rysunkami do grafika - Krzysztofa Wirszyłły. Spodobały mu się i umówił mnie z Naczelnym. Naczelny, po długiej rozmowie, powiedział mi, czego oczekuje i zabrałem się do pracy. Stworzyłem kilka komiksów i pokazałem Piotrowi. Wybrał Fida. Poszedł zaraz w następnym numerze. To było naprawdę ekspresowe tempo. Super. I tak od grudnia '95 rysuję dla ŚGK.

K.L. - Uważny Czytelnik twoich komiksów z pewnością zauważa, iż postać Fida się zmienia. Dlaczego? Czy nie podoba ci się on takim, jakim jest?

Ś. - To jest proces tworzenia osobowości postaci. Inni bohaterowie się nie zmieniają, bo rzadziej się pojawiają. Z Fidem obcuję najczęściej i zmienia się moje wyobrażenie tej fajtłapy. Chciałbym kiedyś wprowadzić więcej postaci stałych. Również drugoplanowych. Taki Skolman na przykład, to postać drugoplanowa. Jednak najbardziej barwna. Gdyby był w każdym odcinku, dałoby się lepiej wykorzystać tę jego barwność. Skolman to w ogóle pewnego rodzaju fenomen.

K.L. - Dlaczego fenomen?

Ś. - No wiesz, Skolman jest może mniejszy i przez to ma mniejsze możliwości, ale posiada najlepiej wykształconą osobowość. Jest anemiczny, przytłumiony, wzrok ma jakiś taki mętny, ale wykazuje się największą pomysłowością. Fido i Mel są z kolei postaciami jeszcze takimi papierowymi, nie posiadającymi odrębnej osobowości.

K.L. - Jednak czego by nie powiedzieć, cała ta ferajna nie ma zbyt równo pod sufitem.

Ś. - Ha, ha, ha.

K.L. - Jak przychodzą ci do glowy te zwariowane pomysly?

Ś. - Przede wszystkim staram się, aby dotyczyły popularnych gier. To, że trzeba zmieścić się w tematyce pisma jest pewnym ograniczeniem dla rysownika, jednak łatwym do ominięcia.

K.L. - Da się zauważyć to omijanie. Często niby pomysl dotyczy gry, ale praktycznie historyjka jest o czym innym. Jest zwariowana.

Ś. - To musi być coś szajbniętego. Coś takiego, że Czytelnikowi nigdy nie przyszłoby do głowy, że może to być w tej grze.

K.L. - I Fido to właśnie robi. Robi to z Melem, a Mel ze Skolmanem.

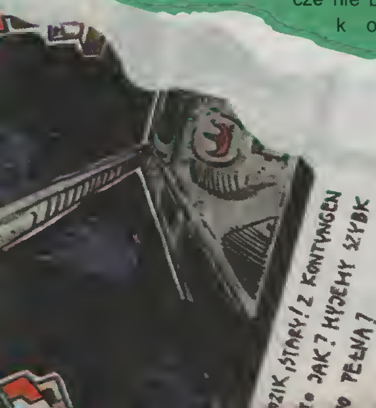
Ś. - Kiedyś Fido był sam. Dwaj bohaterowie jednak mogą się wzajemnie uzupełniać. Fido to pacyfista. Taki dziwny koleś. Bardzo spokojny i tak dalej. Mel natomiast jest zadziorny. Najchętniej by komuś nakopał. Myślę, że osobowości tych postaci z czasem wyklarują się na tyle, że Czytelnik będzie w stanie przewidzieć ich reakcje.

K.L. - Całą swoją karierę - jak na razie - związałeś z pismami o grach. Czy nie próbujesz zaistnieć w prawdziwym komiksowym świecie?

Ś. - Oczywiście, jednak dziś komiks przeżywa kryzys. Upadły wszelkie pisma komiksowe i gatunek zszedł do podziemia. Jest takie zinowe pismo komiksiarskie „AQQ". W jego najbliższym numerze prawdopodobnie ukaże się coś mojego. Byłby to mój debiut w prawdziwym świecie komiksu.

K.L. - Czy możesz wypowiedzieć się na temat komiksów, które należą już do Polskiej klasyki gatunku?

Ś. - Moim ulubionym komiksem jest „Kajko i Kokosz". Od strony



technicznej jest niesamowity, ale i pomysły są genialne. Jakby się uprzeć, można zarzucić Chriście, że pomysł zaczerpnął z „Asterixa i Obelixa" Belgów, jednak to typowo Polski komiks. Postacie są niezwykle charakterystyczne. Chociaż wydaje się, że Kajko jest zbyt papierowy. Posiada za dużo zalet. Z Kokoszem można więcej zrobić. Zresztą to właśnie Kokosz popada w tarapaty, a Kajko go ratuje. Mam w swojej kolekcji wszystkie przygody „Kajka i Kokosza". Christa to wspaniały komiksiarz. „Przygody Jonki, Jonka i Kleksa" to typowa historia dla dzieci. Kleks to swego rodzaju guma do żucia dla oczu. Jak byłem mały, czytałem, i owszem, ale teraz już bym się za to nie wziął. W ogóle nie przepadam za komiksami rysowanymi przez kobiety. Gdyby Szarlota Pawel narysowała jeszcze jakiś odcinek Kleksa, to moim zdanie raczej by to nie chwyciło. Kleks jest zbyt naiwny jak na dzisiejsze czasy. Bardzo podoba mi się Baranowski. Lubię go za niesamowity surrealistyczny humor. Potrafi zaszokować i zaskoczyć na każdej stronie. Ma bardzo ciekawą i oryginalną kreskę. Notabene bardzo prostą, ale chodzi właśnie o czytelność, która jest podstawą komiksu humorystycznego. Ponadto on jest multiwiekowy - dla dorosłych i dla dzieci. Rozumiesz, uniwersalny. Jeśli chodzi o „Thorgala" Rosińskiego, jest to po prostu odjazd. Wyjątkowo lekka kreska. Widać, że ręka chodzi mu po planszy płynnie i naturalnie. Jednym słowem - fachowiec. W połączeniu z niebanalnymi scenariuszami Vann Halla wychodzi arcydzieło.

K.L. - Jak pracujesz? To znaczy, w jaki sposób realizujesz pomysł?

Ś. - Rysuję na zwykłym kartonie. Najlepiej matowym. Nawet szorstkim. Najpierw szkic ołówkiem na podstawie wcześniej wymyślonego scenariusza. Następnie wpisuję rapitografem tekst. Najtrudniejszą i najbardziej czasochłonną fazą jest kładzenie koloru. Używam różnych farb. Grunt, żeby kolor był czytelny. Dalej kładzenie tuszu na kolor, co lubię najbardziej. Tu można się najwięcej pobawić, a ja lubię się bawić. Wszystko trwa około czterech do sześciu godzin. Każdy nowy komiks, to dla mnie eksperyment. Nie mam jeszcze tak wyrobionego warsztatu, abym wiedział dokładnie, czego chcę. Za każdym razem uczę się czegoś nowego. Czasami coś wychodzi przez przypadek.

K.L. - Fascynują cię również gry komputerowe. Opowiedz coś o tym hobby.

Ś. - Zacznę od tego, że jestem amigowcem. Kiedyś na Amigę praktycznie wydawano przede wszystkim zręcznościówki. Wówczas był to mój ulubiony gatunek. Uwielbiałem takie gry, jak „Hudson Hawk", „Huck Rock" 1 i 2, „Super Frog", „Jim Power". Po pewnym czasie zainteresowałem się strategiami. Tamte gry były wyzwaniem na początku; później przechodziłem je w jeden dzień. Strategie to coś więcej. Uwielbiam kultowy już chyba „Populous" 1 i 2", „Syndicate", „The Settlers", „Command and Conquer" i zręcznościówkę z elementami strategii „Cannon Fodder". W „The Settlers" bawię się do dziś. Rozpoczynam ciągle od pierwszego poziomu i nigdy się nie nudzę. „Cannon Fodder" udało mi się skończyć. Och, co to była za przeprawa.



K.L. - Wymieniłeś głównie strategie dziejące się w czasie rzeczywistym. Czy to przypadek?

Ś. - Nie, to nie przypadek. Rasowe strategie, gdzie akcja odbywa się w turach, uważam za strasznie drętwe. Nie lubię w nie grać.

K.L. - Czy wykorzystujesz komputer tylko do gier?

Ś. - Głównie tak. Czasami projektuję na komputerze wizytówki. Takie rzeczy zadają nam w szkole, co jest straszną głupotą. Kiedyś z kumplami, tak dla kawału, robiliśmy na moim komputerze muzykę. Takie techno. Teksty wyśmiewały nauczycieli. Kopie rozprowadzaliśmy w szkole i był ubaw. Dla wyjaśnienia muszę dodać, że nie lubię techno.

K.L. - A jaką muzykę lubisz?

Ś. - Jazz, Treap Hop, Rock... Słucham U2, Davida Bovie, Pearl Jam, Panterę. Ostatnio wariuję na punkcie takiej dziwnej kapelki - The Residence. W ogóle to fascynują mnie lata trzydzieste. Podobają mi się te kapelusze, prochowce, ubiory kobiet i muzyka.

K.L. - Książki zapewne SF?

Ś. - Przede wszystkim fantasy. Fantasy i SF. Wiesz, Tolkien, Dick. Tolkien stworzył piękny świat wykreowany od początku do końca przez siebie. Stworzył bogów, mity, kulturę, a nawet język runiczny na potrzeby swoich książek. Nikt więcej nie zrobił czegoś takiego. Natomiast Dickiem zainteresowałem się po obejrzeniu „Łowcy Androidów". Lubię też Sienkiewicza za jego drobiazgowość i psychologiczne przedstawienie postaci. Dick zresztą też świetnie przedstawia bohaterów od strony psychologicznej.

K.L. - Mam wrażenie, że nie pomylę się, jeśli stwierdzę, że twoim ulubionym gatunkiem filmowym jest również SF.

Ś. - Przede wszystkim „Gwiezdne wojny". Niby naiwne, bardzo amerykańskie, ale niesamowite. To jest moje dzieciństwo. To już kult w tym momencie. Co jeszcze? Na pewno wspomniany „Łowca Androidów", „2001: kosmiczna odyseja". Lubię też kreskówki. Gdy oglądam na przykład „Toma i Jerrego"czy „Królika Bugsa", to spadam z łóżka ze śmiechu. Z filmów współcześniejszych i nie SF, podobał mi się „Leon zawodowiec", filmy Quentina Tarantino, „Urodzeni mordercy" i „Desperado". Jednym słowem, postmodernizm. Wydaje mi się, że moje komiksy też haczą o postmodernizm. Lubię rysować rzeczy, których akcja dzieje się w wielkich miastach. Molochach pełnych ludzkiego śmiecia. Wiesz, jednostka przytłoczona cywilizacją i tym podobne sprawy. Totalny industrial.

K.L. - Chwaliłeś mi się kiedyś, że malujesz obrazy. Możesz coś więcej na ten temat powiedzieć?

Ś. - Tak, maluję, to prawda. I nie dlatego, że taka szkoła, ale dlatego, że już taki jestem. Muszę malować. Powiedzmy, że jest to moje życie. Uwielbiam zapalić wszystkie światła. Stanąć przed sztalugą i...

K.L. - ...i co wtedy malujesz?

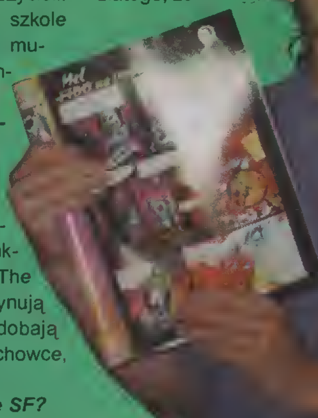
Ś. - Najciekawszy dla mnie jest człowiek. Proporcje, mięśnie. Staram się być realistą. Jednak wymaga to cierpliwości, a ja jestem niespokojny duch, i to jest bardzo trudne. Częściej więc odpływam w ekspresjonizm. Ogromnie fascynują mnie portrety. Dobre portrety malują tylko wielcy artyści. Trzeba umieć uchwycić specyfikę spojrzenia, mimiki i w ten sposób ukazać ludzką duszę. Tylko mistrzowie to potrafią.

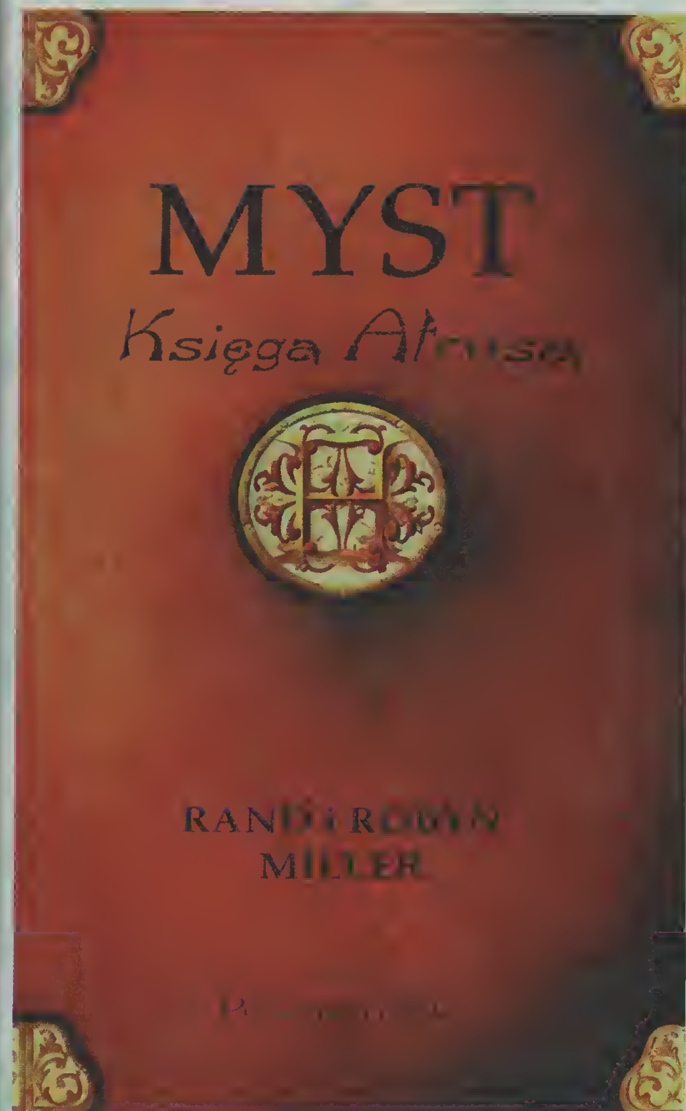
K.L. - Na zakończenie jestem ciekawy twoich planów na przyszłość. Ponoć chcesz stworzyć pismo komiksowe.

Ś. - Przede wszystkim będę rysował komiksy. Na pewno dla ŚGK, bo to najlepsze pismo o grach w Polsce. I płaci. A inne plany... Jak patrzę na ten kryzys komiksu w Polsce, to serce mi się ściska. Każdy kto kocha historyjki obrazkowe, próbuje coś robić. Ja również. I właśnie dlatego chciałbym utworzyć pismo komiksiarskie. Na początek takie zinowe. Może później coś większego. Mam już pewien plan na zdobycie pieniędzy, ale na razie - cicho, sza. Jest to moje największe marzenie. Najpierw jednak skończę szkołę i pójdę na wyższą uczelnię. Nie wiem czy będzie to Wyższa Szkoła Plastyczna, czy coś innego.

K.L. - No cóż, bardzo miło się bajerzy, ale czas kończyć. Pozostaje mi już tylko podziękować ci za rozmowę i życzyć jeszcze większej sławy.

Ś. - Ja również dziękuję - tobie i wszystkim moim fanom. Pozdrowienia dla nich. Przekaż je koniecznie. Cześć.





MYST: KSIĘGA ATRUSA

czyli zamiast ciągle grać, czasem coś przeczytaj!

Mająca się wkrótce ukazać nakładem wydawnictwa Prószyński i S-ka książka MYST: KSIĘGA ATRUSA jest co najmniej nietypowa, chociażby ze względu na genezę powstania. Jej tytuł każdemu komputerowemu wyjadaczowi kojarzy się bez wątpienia z głośną swojego czasu grą MYST, która w momencie jej ukazania się (prawie trzy lata temu) urzekła niejednego miłośnika przygodówek. Gracze i mole książkowe widzieli już wiele, jednakże z całą pewnością MYST: KSIĘGA ATRUSA jest pierwszą książką zainspirowaną przez grę komputerową. Co ciekawsze, autorami tej nietypowej konwersji są Rand i Robyn Miller - twórcy oryginalnego MYSTA. Wydawałoby się że, taka książka nie ma szansy być niczym innym, niż tandetnym cieniem samej gry; na szczęście okazało się, że obaj bracia posługują się słowem pisanym równie dobrze, jak swoimi komputerami podczas pracy.

Książka opowiada dzieje tytułowego Atrusa, potomka wspaniałego rodu D'ni, którego członkowie niegdyś posiadali moc tworzenia światów. Bohater, opuszczony przez ojca, dorasta pod czujnym okiem babki, stopniowo jednakże odkrywa w sobie zdolności swoich przodków, co prowadzi do wielu perypetii... Każdy, kto miał kiedykolwiek okazję zagrać w MYSTA, zapamiętał dziwny, intrygujący świat, jaki odkrywał za pomocą komputera. W KSIĘDZE ATRUSA panuje ten sam delikatny, specyficzny nastrój i „MYSTyczny" styl, jaki gracze zapamiętali z komputerowego pierwowzoru. Oczywiście, tym razem akcja nie rozgrywa się na bezludnych skalnych wyspach, opustoszałych zatopionych okrętach, zapomnianych lasach i dziwacznych labiryntach. W utworze, w przeciwieństwie do gry, występują żywi bohaterowie, co w najmniejszym stopniu nie psuje wizerunku świata zapamiętanego z oryginalnego MYSTA. Interesujące jest również spojrzenie na psychikę inteligentnego i zdolnego Atrusa - najpierw bystrego chłopca, potem dojrzałego twórcę światów.

W tym miejscu należy wspomnieć o języku, jakim posłużyli się bracia Miller, a jest on bardzo piękny, chwilami nieomalże poetycki; prawdę mówiąc jest to dość zaskakujące, biorąc pod uwagę fakt, że programiści nie kojarzą się z reguły z dobrymi pisarzami. Książkę czyta się łatwo i przyjemnie, na co wpływ ma niewątpliwie, w przypadku polskiego wydania, dobrze wykonana praca tłumacza (tu następują pokłony). Akcja nie należy do najszybszych, jednakże świat stworzony w wyobraźni autorów sprawia, że od KSIĘGI ATRUSA odchodzi się tylko na parę chwil po kanapki. Wszelkiego rodzaju opisy dodają głębi i uroku historii, sprawiają, że wymyślona rzeczywistość staje się bliższa czytelnikowi.

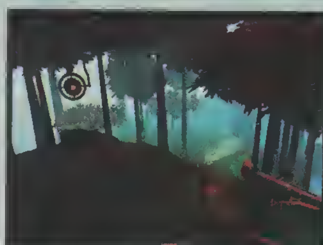
W zasadzie książka ta została pomyślana jako prolog do gry - akcja kończy się w momencie rozpoczęcia MYSTA. Nie należy jednakże o tym utworze myśleć jako o dodatku do programu, gdyż byłoby to rozumowanie błędne, a nawet krzywdzące dla książki tej klasy. W KSIĘDZE ATRUSA każdy znajdzie coś dla siebie - fani MYSTA poznają historię Atrusa oraz jego synów Sirrusa i Achenara (bohaterów gry komputerowej), a miłośnicy dobrej książki mile spędzą czas, podziwiając cudowny i zarazem logiczny świat stworzony przez braci Miller.

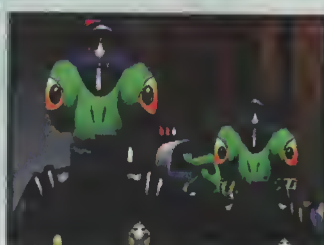
Podsumowując, autorzy doskonale oddali specyficzny nastrój gry, który sprawił, że MYST zyskał na całym świecie rzesze fanów (podobno sprzedano około 2.000.000 kopii gry). Niektórzy MYSTO-manię porównują nawet do STAR TREK-manii (stwierdzenie niewątpliwie przesadzone), niemniej zachodnia premiera KSIĘGI ATRUSA okazała się sukcesem wydawniczym. Obecnie autorzy zapowiadają ukazanie się kolejnej książki, której akcja rozgrywa się w świecie gry - MYST: THE BOOK OF TI'ANA. Na szczęście dla rynku gier okazało się, że pisanie nie przeszkadza programowaniu, w związku z czym według zapowiedzi już wiosną 1997 roku fani MYSTA powinni ujrzeć na sklepowych półkach drugą część tej kultowej gry. W Polsce MYST: KSIĘGA ATRUSA ukaże się nakładem wydawnictwa Prószyński i S-ka w serii FANTASTYKI, która do tej pory stała się już wśród miłośników prozy SF synonimem dobrej lektury. Wspomniana pozycja bez wątpienia nie nadszarpnie famy tego wydawnictwa, a wręcz przeciwnie.

Michał Nowakowski
(Jezekal „Badass")

KONKURS!
WYDAWNICTWA PRÓSZYŃSKI I S-KA


Rysunek 1.


Rysunek 2.


Rysunek 3.

Wydawnictwo PRÓSZYŃSKI I S-KA za naszym pośrednictwem ogłasza konkurs obrazkowy. Zadanie polega na wskazaniu jednego spośród trzech zamieszczonych obrazków, który pochodzi z gry komputerowej MYST.

Odpowiedzi należy przysyłać (bez kuponu) na adres redakcji do dnia 17.11.1996. Decyduje data stempla pocztowego. Wśród prawidłowych rozwiązań rozlosujemy 10 książek „MYST: Księga Atrusa". Jeszcze się zastanawiasz?!

Po zakończeniu działań wojennych w Polsce niemieckie dowództwo rozpoczęło przygotowania do rozpoczęcia działań wojennych na zachodzie. Przed głównym atakiem na Francję postanowiło zająć Danię i Norwegię. Pozwalało to zabezpieczyć szlaki transportu morskiego rudy żelaza ze Szwecji do Niemiec oraz dawało znakomite bazy morskie w fiordach norweskich. Ponieważ w walkach w Norwegii praktycznie nie używano czołgów (Niemcy zastosowali tylko jeden batalion pancerny), pominę je i przejdę do walk na terenie Belgii, Holandii i Francji.

Francja i Wielka Brytania wypowiedziały wojnę Niemcom 3 wrześna 1939 roku. W praktyce był to tylko gest. Wypowiedzenie wojny nie pociągnęło za sobą rozpoczęcia walk. Francuzi, pewni wytrzymałości Linii Maginota i hołdujący zasadzie wojny pozycyjnej opartej na doświadczeniach z poprzeniej wojny światowej, postanowili poczekać na niemiecki atak. Większość wojsk francuskich i Brytyjski Korpus Ekspedycyjny zostało skoncentrowanych na przedłużeniu umocnień Linii Maginota na granicy z Belgią. Belgia i Holandia ogłosiły neutralność, ale dowództwo sprzymierzonych przewidywało powtórzenie scenariusza z I Wojny Światowej, gdy wojska Niemiec Kaiserowskich, gwałcąc neutralność tych państw, zajęły je i między innymi z tej strony zaatakowały Francję.

Naczelne dowództwo niemieckie znało rozmieszczenie sił przeciwnika. Drugim ważnym czynnikiem w nadchodzącej kampanii mógł stać się sposób wykorzystanie sił pancernych. Niemieccy strategzy zdawali sobie sprawę z ogromnej ilościowej i technicznej przewagi Aliantów. Przeciw około 2500 czołgów niemieckich znajdowało się około 3800 czołgów sił sprzymierzonych. Różnice w technice również były znaczne.

Podstawowym wyposażniem niemieckich dywizji pancernych pozostały czołgi PzKpfw I (523 czołgi) i PzKpfw II (955 czołgów). W stosunku do kampanii w Polsce zacznie zwiększył się ilościowy udział czołgów PzKpfw III (345 sztuk) i PzKpfwIV (278 sztuk). Ponieważ produkcja czołgów PzKpfw 35(t) nie była już prowadzona ich ilość spadła do 118 sztuk. W ich miejsce w okupowanej Czechosłowacji produkowano czołgi PzKpfw 38(t) i ich liczba w pierwszej linii wzrosła do 228 sztuk.

Wszystkie nowe wersje czołgów PzKpfw III i IV miały pogrubiony pancerz. Był to efekt doświadczeń z walk w Polsce, gdzie armaty kalibru 37 i 40 mm bez problemu przestrzeliwały blachy tych pojazdów. W części czołgów PzKpfw III wyprodukowanych tuż przed rozpoczeciem ataku w maju 1940 roku zastosowano nową armatę kalibru 50 mm.

Po przeciwnej stronie frontu stacjonowało około 3200 czołgów francuskich i około 600 czołgów dostarczonych z Wysp Brytyjskich. Wśród czołgów francuskich znajdowało się jeszcze ponad 800 Renault FT-17 z okresu I Wojny Światowej o praktycznie zerowej przydatności. Pozostałe czołgi przewyższały swoimi parametrami niemieckich przeciwników. Jedynym mankamentem wszystkich konstrukcji była niska prędkość. Spowodowane to było koncepcją użycia czołgów w szeregach atakującej piechoty i zastosowaniem nieodpowiednich silników. Pozostałe parametry przewyższały lub były porównywalne z niemieckimi.

Najbardziej rozpowszechnionymi typami czołgów w armii francuskiej były czołgi lekkie Renault R-35 (1035 sztuk), Hotchkiss H-35 (308 sztuk) i H-38 (392 sztuki) oraz FCM 36 (90 sztuk). Ich opancerzenie okazało się odporne na większość pocisków broni, w jakie były wyposażone pojazdy niemieckie. Ich uzbrojenie stanowiły przestarzałe działka 37 mm o małej prędkości początkowej pocisku. Były jednak nadal groźne dla czołgów PzKpfw I i II.

Czołgi średnie reprezentowane były przez dwa typy wozów - Renault D2 (75 sztuk) i Somua S-35 (243 sztuki). Czołgi te posiadały grupszy pancerz i były uzbrojone w 47 mm działko. Stanowiły one duże zagrożenie dla wszystkich typów pojazdów pancernych przeciwnika.

Największe zagrożenie na polu walki i najtrudniejsze do zniszczenia były ciężkie czołgi Renault B1 bis (315 sztuk). Te potężnie opancerzone pojazdy uzbrojone były w armatę 75 mm z przodu kadłuba i 47 mm działko w obrotowej wieżyczce. Jedynym lądowym środkiem walki z nimi były 88-milimetrowe działa przeciwlotnicze. Tylko ich pociski były w stanie przebić 60-milimetrowy pancerz. Właśnie te działa w przyszłości staną się uzbrojeniem czołgów PzKpfw IV Tiger.

Brytyjski Korpus Ekspedycyjny wyposażony był w 342 lekkie czołgi Mk VI, 77 czołgów piechoty Mk I „Matilda" I, 23 czołgi piechoty Mk II „Matilda" II oraz 150 czołgów szybkich Cruiser Mk I, Mk III i Mk IV. Lekkie czołgi Mk VI były odpowiednikami PzKpfw I i również nie stanowiły pełnowartościowego uzbrojenia. Czołgi „Matilda" I charakteryzowały się potężnym pancerzem i uzbrojeniem w karabin maszynowy. Czołgi „Matilda" II to poprawiona wersja „Matildy" I uzbrojona w 40 mm działko. Czołg Cruiser był lekko opancerzonym pojazdem uzbrojonym w 40 mm działko. Przeznaczano go do prowadzenia szybkich operacji. Szersze charakterystyki czołgów brytyjskich zamieszczę przy okazji walk na pustyni.

Z powyższego porównania widać, że teorytycznie Niemcy nie mieli szans w boju z Aliantami, jednak już po miesiącu walk Francja skapitulowała, a Brytyjski Korpus Ekspedycyjny stracił cały ciężki sprzęt podczas ewakuacji z Dunkierki. Jakie były tego przyczyny? Przede wszystkim Francuzi wierzyli w wojnę pozycyjną i w związku z tym ich siły pancerne zostały rozdrobnione pomiędzy poszczególne dywizje piechoty i kawalerii. Czołgi przygotowane były do walki w szyku piechoty, a nie do samodzielnego prowadzenia walki. Niemcy natomiast duży nacisk położyli na mobilność oddziałów atakujących. Dzięki temu oraz zaskakującym uderzeniom przez Ardeny udało się im rozbić większość wojsk francuskich i zamknąć Brytyjczyków w kotle pod Dunkierką. Mały pokonał wielkiego dzięki nowoczesnej myśli taktycznej - zresztą nie po raz pierwszy w dziejach ludzkości. Historia lubi się powtarzać.

KANTYNA

Za miesiąc zajmę się walkami na Półwyspie Bałkańskim i w Afryce Północnej.

Heinz Futerał
Marszałek Polny Klawiatury

Bibliografia:

1. Niemiecka Broń Pancerna 1939-1945, D. Jędrzejewski, Z. Lalak, Wydawnictwo Lampart.

2. Czołgi Francuskie 1940, J Ledwoch, J. Solarz, Wydawnictwo Militaria.

3. Czołgi Brytyjskie 1939-1945, J Ledwoch, J. Solarz, Wydaw-nictwo Militaria.

TAWERNA

KONKURS

Ponieważ ostatnie konkursidło zdarzyło się w TAWERNIE pół roku temu, postanowiłem, że nadszedł czas, aby nadrobić tę zaległość. Od razu z góry zaznaczam, że choć zadanie pozornie wydawać się może łatwe, wcale takie nie jest, gdyż zadbałem o solidną dawkę zmyłek i pułapek.

Do rzeczy - reguły są proste. Poniżej zamieszczam serię, a właściwie megaserię tytułów, wśród których tylko nieliczne są... prawdziwe. Jak się już zapewne domyślasz, z całego tego bałaganu musisz wyłowić oryginalnie brzmiące nazwy. W rozwiązaniu wystarczy podać jedynie liczbę autentycznych gier - więcej nie wymagam. Na koniec dodam jeszcze (to dla ułatwienia), że ci wszyscy, którzy na bieżąco śledzą TAWERNĘ, powinni bez problemu poradzić sobie z tym zadaniem, gdyż ukryte tu nazwy pojawiły się w tym dziale na przestrzeni tego roku (tj. 1996).

Odpowiedzi należy wysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem „TAWERNA - KONKURS" na adres redakcji do dnia 19.11.1996 (decyduje data stempla pocztowego). Ogłoszenie wyników nastąpi w numerze grudniowym. Na zwycięzców czekają atrakcyjne nagrody.

Wszystko jasne? Przejdźmy zatem do sedna sprawy. 3..., 2...., 1...., start!

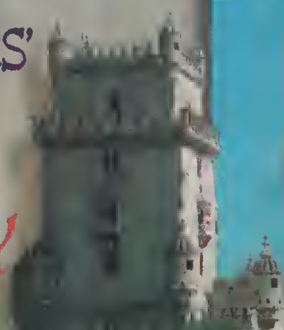
* * *

Understar, Yaagoo, Martwa bogini, Shadowlands, Daggerbold, Betrayal at Krondor, Sword and Fire, Katara, King of Destiny, Eye of the Beholder, Diablico, Lands of Lore, Dungeon Keeper, Legion, Maalabus, Love & Hate, Metatraveller, Banshee, Dungeon Master 2, Pool of Radiaxe, Crystal Dragon, Robson's Requiem, Wojownicy Graala, Azrael's Stone, Magic Tower, Ravenloft 2, Marsh, Sensible War, Castle of Souls, Burntides, Master of War - Deluxe, Darksun, Ultima 9, System Shock 3, Stonekeeper, Realm of Arkadia, Baszta, Might & Magic, Ishtar, Power of Evil, Crystals of Arborea, Legends of Valour, Ambermoon, Amberworld, Ambernone, Arturian Night, Mandragoria, Witchell, White Knight, Gold Knight, Ra!, Naked Lunch, Perihelion, Perihelion 2, Braun Crypt, Blue Crypt, Blend Crypt

dyrektor Izby Tortur
imć KAT

„TAWERNA - KONKURS"

KUPON KONKURSOWY



HITY CZYTELNIKÓW ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH

LOGICZNE

1. Lemmings 30 (1)
2. Tetris (2)
3. Monopoly (5)
4. Push Over (4)
5. Shivers (3)
6. Incredible Machine 2 (10)
7. 11th Hours (6)
8. Co do grosza (7)
9. Kasparov's Gambit (8)
10. Asterix: Caesar's Challange (9)

ZRĘCZNOŚCIOWE

1. Ouke Nukem 3D (1)
2. Mortal Kombat 3 (3)
3. Quake (7)
4. The Need for Speed (2)
5. Doom 2 (4)
6. Destruction Oerby (5)
7. Sensible World of Soccer (P)
8. Slam Tilt (6)
9. Fire Fight (N)
10. Time Commando (N)

PRZYGODOWE

1. Teenagent (4)
2. Bad Mojo (3)
3. Skaut Kwatermaster (2)
4. Kajko i Kokosz (4)
5. AD 2044 (10)
6. Phantasmagoria (5)
7. Gabriel Knight 2 (8)
8. Ripper (9)
9. Alfabet Śmierci (7)
10. Zork Nemesis (6)

ROLE - PLAYING

1. Oungeon Master 2 (2)
2. Stonekeep (1)
3. Legion (3)
4. Ishar 3 (4)
5. Space Hulk (5)
6. Ishar 2 (6)
7. Blade of Destiny (8)
8. Black Crypt (7)
9. Dungeon Keeper (9)
10. Albion (N)

SYMULACYJNE

1. EF 2000 (1)
2. Wing Commander 4 (3)
3. Top Gun (2)
4. TFX (5)
5. ATF (6)
6. Silent Hunter (4)
7. Formula 1 GP 2 (10)
8. AH-64 Longbow (N)
9. Hind (7)
10. TIE Fighter (P)

STRATEGICZNE

1. The Settlers 2 (1)
2. Worms (2)
3. Warcraft 2 (3)
4. Civilization 2 (5)
5. Space Hulk 2 (9)
6. The Settlers (6)
7. Command & Conquer (4)
8. Conquest of the New World (10)
9. Polanie (7)
10. UFO (8)

CZY ODPOWIADA CI TA LISTA?

Jeśli nie, napisz i podaj swoje trzy najlepsze typy w każdej kategorii. Wśród nadesłanych na kartkach pocztowych propozycji co miesiąc będziemy losować pięć nagród - niespodzianek. Pamiętaj podać swój adres i rodzaj posiadanego komputera.

W tym miesiącu nagrody otrzymują:
PIOTR DRYGAS (OSTRÓW WLKP.)
ADAM DZIURZYŃSKI (TUCHOLA)
TOMASZ KLITA (KROSNO)
PIOTR KUCHARSKI (POZNAŃ)
DARIUSZ PIUDRASZAK (WITKOWO)
NAGRODY UFUNDOWAŁA FIRMA CD PROJEKT

Liczby w nawiasach podają pozycję, jaką zajął tytuł przed miesiącem.
Litera „N" - nowość na liście
Litera „P" - powrót na listę

RADY I PORADY
CZYLI JAK GRAĆ, ŻEBY WYGRAĆ

BATTLE BUGS

1. Robaka, który jest dobry w obronie, puść pierwszego do ataku. Następnie niech do walki dołączą pozostałe robaki lepsze w ataku.

2. Na większe zgrupowania robaków rzucaj bomby lub dynamity.

3. Pająkiem, który może walczyć z kilkoma naraz, atakuj wrogie mrówki.

4. Jeśli masz do dyspozycji transport lotniczy, to postaraj się prześcignąć wroga.

5. Jeśli przeciwnik gdzieś się spieszy, to wyślij szybkiego wojaka, aby go zatrzymał, podczas gdy reszta przyjdzie mu z pomocą.

COLONIZATION

1. Nie niszcz wiosek indiańskich.

2. Zamiast z metropolią, handluj z Indianami.

3. Kolonistów bez żadnego zawodu kieruj do wiosek indiańskich na szkolenie.

4. Poszukaj fontanny młodości, dzięki której wielu Europejczyków będzie czekało w portach na statki Nowej Ziemi.

5. Jeśli masz jakiś niepotrzebny Ci towar, to podaruj go lub sprzedaj pobliskim plemionom.

6. Więźniów i kryminalistów wysyłaj jako żołnierzy na wojnę. Za dzielną walkę mogą awansować do statusu wolnych kolonistów.

7. Nie przywoź zbyt wielu Europejczyków do swoich kolonii, gdyż obniżają morale rewolucyjne.

8. Fachowców w danej dziedzinie kształć w koloniach, zamiast ich przywozić.

9. Do wiosek tubylców wysyłaj misjonarzy, dzięki którym do kolonii będą się przyłączać Indianie doskonale nadający się do prac w polu.

FIFA SOCCER

1. Do bramki przeciwnika strzelaj z dystansu.

2. Do ataku biegnij kilkoma zawodnikami. Gdy strzelisz, a bramkarz tylko ją piąstkuje, drugim zawodnikiem strzel bramkę.

3. Podczas ataku na Twoją bramkę, gdy bramkarz złapie piłkę, odczekaj chwilę, aż wszyscy napastnicy opuszczą pole karne, gdyż wybijając natychmiast piłkę przeciwnik może podbiec i strzelić gola.

FLASHBACK

1. Jeśli posiadasz kamienie, to rzucaj nimi w kierunku wroga. Gdy ten się tylko odwróci, zejdź i zastrzel go.

2. Gdy zdobędziesz już osłonę, nie zapomnij jej używać. Aby ją odpowiednio użyć, wybieraj na przemian - raz pistolet, raz osłona.

3. Podczas walki z cyborgami, którzy potrafią się przenieść z miejsca na miejsce w bardzo szybki sposób, przykucnij. Gdy ma on tylko zamiar się przenieść w Twoim kierunku, przeturlaj się w miejsce, w którym stał poprzednio, następnie odwróć się i strzel. Tak można wykończyć bez strat energii wielu przeciwników.

4. Zawsze w walce kucaj. Jesteś mniejszym celem dla wrogów.

5. Gdy walczysz z wrogiem na krawędzi, postaraj się go zrzucić w dół.

6. Jeśli wróg stoi nieopodal miny, to pomóż mu na nią wejść.

7. Często nagrywaj stan gry.

GUNSHIP 2000

1. Do ataku na ciężkie czołgi lub wyrzutnie rakiet używaj wyłącznie rakiet kierowanych dużego zasięgu. Jeśli zostały Ci tylko zasobniki z rakietami niekierowanymi, baza jest daleko, a jakiś namolny budrys chce uszkodzić Ci helikopter, to nie pozostaje nic innego, jak tylko walczyć. Wybierz broń, jaka Ci pozostała, ustaw tak, abyś strzelał seriami po dwie lub cztery rakiety, a następnie na niskim pułapie i małej prędkości zbliżaj się do wroga. Gdy znajdzie się w zasięgu rakiet, zatrzymaj helikopter w miejscu, ustaw celownik na celu, odpal rakiety, a następnie osiądź na ziemi albo w tył zwrot i w nogi. Po chwili po celu nie powinno być ani śladu.

2. Na misje zabieraj co najmniej 8 rakiet kierowanych i dwa zasobniki z rakietami niekierowanymi. Mogą się przydać także rakiety przeciwlotnicze.

3. Gdy dowodzisz grupą śmigłowców, pierwszą sekcję wyślij na jeden z celów, a Ty ze swoim skrzydłowym zajmij się drugim.

4. Do celu nigdy nie leć prosto. Korzystaj z wszelkich tuneli w górach oraz wzniesień, chowając się przed wrogiem lub przed zbliżającą się rekietą.

5. Czasami gdy leci do Ciebie rakieta, a nie masz za czym się schować, postaraj się ją zakłócić. Jeśli i to nie skutkuje, szybko wyląduj, a rakieta Cię minie.

6. Gdy goni Cię wrogi helikopter lub siedzi Ci na szóstej, to ostro pociągnij joystick do siebie (bądź strzałkę w dół, jeśli grasz klawiaturą), a następnie podnieś się do góry bądź też opuść na dół. Gdy helikopter przeleci i będzie przed Tobą, wyślij mu serię z działka lub poślij rakietę.

PIZZA TYCOON

1. Przy tworzeniu nowej pizzy uwzględnij obecne trendy. Nawrzucaj do niej dużo tego, co jest modne. Uważej jednak by jej cena nie była zbyt wygórowana.

2. Lokal wyposaż w drewniane stoły najlepszej jakości.

3. Nigdy nie krzycz na swój personel, ani nie wyrzucaj nikogo za błahostki.

4. Jeśli chcesz się dorobić na handlu, to w dwóch miastach wynajmij lub kup, jeśli Cię stać, magazyny do przechowywania towarów. Następnie sprawdź, jak wyglądają ceny danych towarów w owych miastach. A co dalej - wiadomo. Kup tanio, przewież do drugiego miasta, sprzedaj drogo i tak w kółko.

5. Od handlu żywnością bardziej opłaca się handel bronią. Dzięki temu można się dorobić fortuny, a poza tym rośnie Twoja pozycja w świecie przestępczym (koniec wizyt mafii po pieniądze). Istnieje jednak niebezpieczeństwo aresztowania przez policję.

6. Do nocnych ataków na cudze lokale używaj bomb. Mimo że są drogie, to za jednym atakiem można zniszczyć cały lokal.

SYNDICATE

1. Jak najszybciej wynajdź karabin snajperski. Posiada on potężny zasięg i gdy stoisz na jakiejś większej powierzchni lub na wzniesieniu, nie pozwoli wrogowi podejść.

2. Zawsze zabieraj pozostawioną przez wrogich agentów broń, którą następnie możesz sprzedać.

3. Za pomocą przekonywacza werbuj ludność, która idąc za Tobą będzie zbierała broń i używała jej wedle Twoich rozkazów (tam gdzie Ty strzelisz, tam i oni).

4. Postaraj się także wynaleźć miotacz ognia. Mimo iż ma stosunkowo mały zasięg, stojąc przy krawędzi budynku będziesz mógł palić wychodzących zza budynku wrogich agentów.

5. Na najtrudniejszą misję na Atlantyku każdemu agentowi wyposażonemu w najnowocześniejsze moduły daj jeden karabin (MINI GUN), a resztę miejsca uzupełnij laserami. Gdy misja się zacznie, natychmiast połącz zespół i ustaw pełen stan gotowości. Twoi agenci, stojąc tak, za pomocą laserów wystrzelają wszystkich zbliżających się agentów. Gdy się trochę uspokoi, z laserem w ręku powoli przemierzaj labirynt. Uważaj jednak, wróg nie zawaha się przed strzałem, więc Twoi agenci, zanim będą w zasięgu ostrzału, muszą pierwsi oddać strzał. Nie daj się nigdy zaskoczyć z innej strony. Najlepiej stawaj na skrzyżowaniach, skąd będziesz mógł prowadzić ostrzał.

6. Obcy agenci pozostawiają po sobie często bomby zegarowe. Gdy zauważysz, że wróg stoi obok bomby - strzel w nią. Wybuch zabije wszystkich stojących w jej polu rażenia.

7. Jako podstawową broń używaj MINI GUN ze względu na potężną siłę rażenia i dużą ilość naboi w magazynku.

WARCRAFT

1. Wróg najczęściej atakuje tą samą drogą i tymi samymi siłami. Wystarczy, że postawisz dziesięciu łuczników lub jeśli grasz orkami, chłopaków z włóczniami i wróg nie przejdzie.

2. Wróg nie niszczy murów postawionych przez Ciebie, dlatego też możesz zamurować swoją bazę przed dostępem z zewnątrz.

3. Łuczników i katapulty stawiaj za lasem, przez który będą mogły ostrzeliwać wroga.

4. Jeśli znajdzie się wąskie przejście, przez które wróg dostaje się do Ciebie, to postaw tam kilku łuczników, którzy będą powstrzymywać ataki.

5. Gdy zaatakujesz wrogich wieśniaków pracujących w kopalni lub rąbiących drzewo, to zaczną uciekać.

6. Gdy zgromadzisz armię w jednym punkcie łatwym do obrony (np. przy moście, w lesie z wąskimi przejściami) wyślij jednego wojaka, aby zaatakował zgromadzone w bazie wroga wojska. Gdy te ruszą na niego, wycofaj się do swoich oddziałów. Gdy wyeliminujesz już przednią straż, baza przeciwnika będzie stała otworem.

7. Gdy posiadasz już czarodzieja z możliwością wyczarowania pająków lub skorpionów, wykorzystuj to tylko w krytycznej sytuacji. Stwory te są zbyt słabe, by walczyć z wrogiem, mogą jedynie go na chwilę powstrzymać.

8. Gdy zniszczysz jakiś budynek w bazie wroga, na jego miejscu postaw żołnierza, aby wróg nie wybudował ponownie budynku na tym samym miejscu.

9. Armię swoją opieraj na oddziałach miotających strzały lub włócznie i czarownikach, którzy potrafią leczyć i wskrzeszać, a także tworzyć demony o ogromnej sile.

X - COM
TERROR FROM THE DEEP

1. Podczas walki chodź grupkami po cztery osoby.

2. Jeśli któryś z Twoich żołnierzy odkryje kosmitę, to albo rzuć w niego granatem ustawionym na natychmiastowy wybuch, elbo strzel strzałem snajperskim z miejsca, w którym jesteś niewidoczny.

3. Podczas walki chowaj się za wszelkie nierówności. Otwieraj drzwi, za którymi możesz się chować.

4. Nie spiesz się zbytnio z wyjściem z transportowca. Na początku staraj się przeanalizować swoje położenie i położenie wroga.

5. W wąskich korytarzach używaj wierteł. Granaty mają mniejszy zasięg.

6. Podkładaj granaty czułe na ruch. Po wybuchu poznasz położenie wroga.

7. Atakuj ostro, nie wahaj się. Wróg często wpada w panikę.

8. Atakuj, jeśli jest to możliwe, z góry.

9. Na handel produkuj HEAVY GAUSS.

10. Wroga, jeśli jest to możliwe, zasypuj granatami. Są one tanie i całkiem skuteczne.

11. Jeśli będziesz musiał ewakuować się z pola walki, zostawiaj za sobą granaty dymne, które osłonią wycofujących się żołnierzy.

Serdeczne podziękowania dla Adama Daneckiego z Tczewa za podzielenie się swoimi poradami.

oprac. YA

BETRAYAL AT KRONOOR

W ósmym etapie jest namiot, do którego nie mogę wejść. Jest on otoczony polem siłowym. W jaki sposób do niego się dostać?

Arkadiusz Markowski
Warszawa

W jednym z namiotów powinieneś znaleźć notatkę od Puga. Po drodze zbieraj kryształy służące do regeneracji różdżki - Crystal Staff. Przy najbliższym rozgałęzieniu dróg skręć na północ, aż dotrzesz do kolumn. Owynem dotknij ich, do momentu gdy wzrośnie poziom wszystkich trzech wskaźników u Twojej drużyny. Następnie udaj się na południowy-wschód. Przechodź przez mosty i przeszukuj napotkane namioty. W jednym z nich będzie różdżka. Niedaleko też leży puchar. Po zebraniu go wróć do kolumien i z tego miejsca zostaniesz przeniesiony do namiotu, do którego wcześniej nie mogłeś wejść.

CURSE OF ENCHANTIA

Na planszy w jaskini jakiś facet tłucze kamienie. Wiem, że należy przynieść mu jakąś skałkę, lecz nie wiem którą?

Tymoteusz z Jeżyc

Należy zebrać po cztery kamienie różnego rozmiaru. Po dalsze szczegóły odsyłam Cię do ŚGK 2/96, gdzie zamieściliśmy rozwiązanie tej gry.

OUNE

Proszę o opis ostatecznego ataku na pałac Harkonnenów. Gdy pytam Hawata i Stilgara, to odpowiadają mi, że muszę polecieć do jakiejś sietchy zamkniętej dla nich. Lecz wszystkie sietche są pod moim panowaniem i są otwarte. Nie wiem, co mam zrobić.

imię i nazwisko
znane redakcji

Miałem takie same problemy z ukończeniem tej wspaniałej gry. Sama jej końcówka jest naprawdę bardzo trudna. Nie podam Ci dokładnie, jak i gdzie masz lecieć, gdyż trudno mi ocenić, które sietche masz odkryte. Skoro Twoi dowódcy informują Cię, że nie odkryłeś jeszcze czegoś, to na pewno tak jest. Mogę tylko Ci poradzić, abyś zapisał stan gry i rozpoczął poszukiwania po całej mapie. Innego sposobu nie ma. Dopiero zgoda Stilgara pozwala atakować Harkonnenów.

GOBLINS 3

Jestem w laboratorium, do dyspozycji mam dwie ręce. Nie wiem, co mam zrobić w tym levelu? Udaje mi się utworzyć bańkę mydlaną, która po chwili pęka.

Paweł Zwoleń
Bystrzyca Kłodzka

Prawą ręką nosisz przedmioty, a lewą uruchamiasz urządzenia. Na początek ogrzej termoforem jajo węża, z którego wykluje się mały gad. Z leżącej księgi utwórz eliksir wzrostu (CROISIXIR) składający się ze sproszkowanych skorupek, popiołu z rogu i gotowanej kluski. Częścią eliksiru poczęstuj węża, który zamieni się w Fulberta, a drugą część wlej do butelki i zabierz. Następnie przygotuj eliksir szybkości (VITIXIR) ze sproszkowanej kości, wyciągu z kwiatka i gotowanej podeszwy. Na koniec przyrządź eliksir latania AILIXIR, łącząc bańkę mydlaną, łzy śmiechu i popiół z pióra zakochanego ptaka. Bańkę, jak pewnie wiesz,



robi się zanurzając klucz w kuwecie z wodą i mydłem i podstawiając go pod wiatraczek. Łzy śmiechu destyluje się z kropli na pamięć. Po zrobieniu tego eliksiru bohater zostanie przeniesiony do następnej planszy.

INSTALATORY

1. Posiadam Amigę 1200 z twardym dyskiem. Wśród moich gier znajduje się wiele takich, które posiadają instalatory - np. Hired Guns, On The Ball, Pirates, Universe, lecz z jakiś powodów nie chcą się zainstalować. Chciałbym wiedzieć, jak je zainstalować?

2. W jednym z numerów ŚGK z 1995 roku w tej rubryce została poruszona sprawa instalacji gier Banshee i Road Kill. Mnie także ta gra nie chodzi z twardziela, z tym że pojawia się napis o tym, że mam za mało pamięci. Ile ta gra wymaga pamięci?

Marcin Lubiewski, Elbląg

Co jakiś czas pojawiają się pytania bardziej sprzętowe niż dotyczące samych gier, są one jednak w jakiś sposób z nimi związane, więc także staram się na nie odpowiedzieć.

1. Nie wszystkie gry można zainstalować. Na pewno nie ma takiej możliwości przy grach niedosowych, czyli takich, których nie widać w środowisku Workbench czy za pomocą programu Directory Opus. Także nie wszystkie gry dosowe można zainstalować. Zależy to nie tylko od tego, czy są to oryginały, gdyż niektóre po prostu nie posiadają możliwości umieszczenia ich na HD. Istnieje jednak sposób na część z nich. Załóżmy, że gra posiada trzy dyskietki. Każda z nich ma jakąś nazwę. Wpisujemy więc w pliku user-startup znajdującym się w katalogu s następujące wiersze: assign nazwadyskietki1: miejsce gdzie znajdują się pliki tej gry na HD (załóżmy, że będzie to c:gry). A dalej:

assign nazwadyskietki2: c:gry
assign nazwadyskietki3: c:gry

Nagrywamy zmiany w pliku, resetujemy komputer i czekamy na cud.

2. Jeśli uda Ci się chociaż odpalić grę, a pojawi się komunikat, że posiadasz za mało pamięci, to nie załamuj rąk, tylko spróbuj następnej sztuczki. Zresetuj komputer i przytrzymaj oba klawisze myszki. Wówczas z pojawiającego się menu wybierz Use with no startup-sequence. Wówczas komputer wyświetli tylko okno CLI. Posługując się wcześniejszym, przykładem będziesz musiał wpisać:

c:gry
Banshee
banshee.exe

Jeśli jeszcze gra się nie odpali, a tylko wyświetli komunikat, że plik nie uruchamia gry, to wpisz: execute banshee.exe. Jeśli i to nie pomoże, to znaczy, że w danej konfiguracji nic zrobić się nie da.

KAJKO I KOKOSZ

Mam Amigę 500 i nie potrafię ułamać gałęzi nad jeziorem, gdyż rękawica siły jest już użyta trzykrotnie. Co mam zrobić?

Radek Ratkowski, Strzegom

Pisałem o tym niedawno, lecz powtórzę jeszcze raz. Na rynku pojawiła się wadliwa wersja tej gry. Ten, kto ją nabył, może się zwrócić do dystrybutora, który zobowiązał się do jej wymiany.

KAJKO I KOKOSZ

Piszę w związku z zamieszczonym rozwiązaniem do gry „Kajko i Kokosz". Znajduje się tam kilka błędów, które chciałbym sprostować.

1. Na polanie z Fajfim hubę z drzewa należy strącić polanem wziętym z ogniska, a nie jak podaliście - kijem od miotły.

2. Robiąc błękitne ziarno koło chatki Ciotki Jagi rozpalenie ogniska jest zbędne. Wystarczy wrzucić składniki do kociołka i zalać wodą z jeziora.

Marek Gorbacki

Jako że jestem bezpośrednio zainteresowany tym, co napisałeś, krótko ustosunkuję się do Twego listu.

1. Upieram się przy tym, co zostało napisane w rozwiązaniu i basta. W oryginalnej wersji na PC hubę należy strącić kijem od miotły, a nie polanem.

2. Być może jest to krótszy sposób, lecz zapalenie ogniska w niczym nie przeszkadza.

Na przyszłość, zanim cokolwiek będziecie krytykować, radzę przejść grę, korzystając z podanego rozwiązania. Jeśli wówczas okaże się, że faktycznie coś jest źle, to napiszcie, a z pewnością zamieszczę sprostowanie.

THE SETTLERS

1. Do czego służą łodzie produkowane przez szkutnika i jak ich używać?

2. Jak wysyłać posiłki do mojej warowni aktualnie atakowanej przez wroga?

3. Zdarza się, że na moim terenie stoi kilka pustych warowni, a w zamku nie mam już ani jednego rycerza. Skąd wziąć wojowników do obrony warowni? Jak zaciągać nowych ludzi do armii?

4. Jak podnosić umiejętności moich rycerzy?

Jacek Drobek, Zabrzeg

1. Posiadając duży teren coraz częściej zdarzają się korki uliczne. Dlatego też czasem warto skorzystać ze szlaków wodnych. Gdy posiadasz jakieś jeziorko, to na jego dwóch brzegach postaw chorągiewki i połącz je drogą. Natomiast tę drogę połącz z drogą lądową. Wówczas z zamku wyjdzie człowieczek z łodzią i zajmie miejsce pośrodku drogi wodnej. Od tego momentu będzie transportował towary z jednego brzegu na drugi.

2. Niestety, nie ma takiej możliwości. Jeśli posiadasz jakieś wolne jednostki, to one same przybędą do warowni.

3. Nowych ludzi nie zaciąga się. Są oni automatycznie tworzeni. Jeden żołnierz równa się tarcza + miecz. Tarczę i miecz należy wytworzyć w odpowiednich budynkach.

4. Umiejętności rycerzy podnoszone są także automatycznie wraz z upływem czasu. Najszybciej odbywa się to w warowniach, w których znajdują się bryłki złota.

Do zobaczenia za miesiąc
Wasz YA, czyli Arkadiusz

SKRZYNKA KONTAKTOWA

ODPOWIEDZI

BLACK THORNE (nr 7/96)

Stań pod drzwiami znajdującymi się u góry ekranu na początku planszy i wypuść lewitator. Strzałką do góry wzniesiesz się wyżej.

(Przemek Nadolski, Koszalin)

CANNON FODDER (nr 8/96)

Misja 12, faza 6

Trzeba uruchomić helikopter, wylądować nim na dachu centralnego budynku i przesiąść się do stojącego tam działa. Pozostaje tylko rozwalić wszystkie drzwi, z których wychodzą wrodzy żołnierze, jak również ich samych. Jeśli któreś z drzwi wydają się być poza zasięgiem pocisków z działa, można spróbować poprzesuwać ekran myszką, ciągle strzelając. Resztę drzwi można zniszczyć z działa znajdującego się w prawym, dolnym rogu ekranu.

Misja 13, faza 1

Problem zapewne tkwi w zbyt szybkim dolatywaniu nad drużynę wrogiego śmigłowca. Musisz spróbować jednego z następujących sposobów. Po pierwsze, schronić się pod drzewo i poczekać aż przeciwnik wróci zatankować paliwo. Po drugie, nie kluczyć lecz iść prosto przed siebie i to niewielkim oddziałem. Po trzecie, jak najszybciej znaleźć własny śmigłowiec. Po czwarte, od razu iść w kierunku odwrotnym do tego, z którego nadlatuje wróg. Po piąte, można spróbować go zestrzelić - bazooka w drzewo lub budynek, nad którym właśnie przelatuje.

Misja 18, faza 5

Spróbuj dokładnie przeszukać dostępny obszar. Prawdopodobnie znajduje się tam czołg albo śmigłowiec, do którego można wsiąść.

(MAC, Łomża)

ELVIRA 2 (nr 8/96)

Przedmioty dla szamana (torba, lanca i tomahawk) trzeba dokładnie poszukać. Cała gra opiera się głównie na znalezieniu tych właśnie przedmiotów. Koło barometru czatuje nie wampir, a zombie. Nie można z nim walczyć, a tylko ochronić się czarem „odwaga". Człowiek z obręczą na głowie to Frankenstein. Chcąc się go pozbyć, musisz wywołać burzę. Prąd z błyskawic popłynie do potwora. Kombinerkami uwolnij go i gdy będzie szedł w Twoim kierunku, przetnij druty znajdujące się koło jego głowy. Potwór znieruchomieje, a Ty będziesz mógł przejść przez drzwi, które on wcześniej blokował. W bibliotece zdania szybko uciekają. Nie ma sposobu, by je zatrzymać. Na szczęście, nie zawierają one istotnych informacji, bez których nie można by ukończyć gry.

(MAC, Łomża)

GENESIA (nr 7/96)

1. Balonu nie można zestrzelić.
2. Jeżeli statek jest już zbudowany i stoi obok domku wynalazcy, to już nic nie zrobisz.
3. Jeśli statek jest w budowie, zwolnij wszystkich kowali i zacznij budować architektem domek wynalazcy na brzegu morza. Gdy zostanie już postawiony, zatrudnij znowu kowali. Gdy zbudują statek, automatycznie będzie stał na wodzie.
4. Nie można ich zagarnąć, lecz zniszczyć (oprócz balonu)

(Urwis Bart, Łódź)

ROBINSON'S REQUIEM (nr 7/96)

1. Urządzenie powstałe z połączenia stalowej linki i patyka to sidła. Służą one do łapania mniejszej zwierzyny.
3. Zawartość apteczki:

Antibiotic - niezbędny przy stanach zapalnych
Antispasmodic - uśmierza ból mięśni
Aspirin - skuteczna przy gorączce, grypie i przeziębieniach
Bandage - bandaż, należy nałożyć na rany
Bottle of Antiseptic - dezynfekcje rany
Bottle of Anti-venom Serim - surowica przeciw ukąszeniom
Bottle of Morphine - morfina, uśmierza silne bóle
Cydanide Capsule - cyjanek, silna trucizna
Disinfecting Pallet - pigułka odkażająca wodę
Needle and Thread - do zszywania otwartych ran
Plasma Pouch - osocze krwi, pomocne przy krwotokach
Sedative - środek uspokajający
Suction Pomp - do mieszania składników lekarstw
Syringe - strzykawka do robienia zastrzyków
Syringe of Atropine - strzykawka z atropiną, pomocna przy silnych bólach żołądka
Tourniquet - opaska uciskowa, hamuje krwotoki
Quinine - chroni przed malarią
Vitamin - witaminy

(Wojciech Jędrzejewski, Jaworzno)

PYTANIA

ALADDIN

Dochodzę do jaskini cudów, do rzeki. Nie wiem, co mam zrobić, żeby ją przejść.

Piotr Kowalczyk, Gdynia

BURNTIME

Jak nazwać save disk?

CONQUEST OF THE NEW WORLD

Co zrobić by na nowo odkryty ląd przypłynął statek z osadnikami?

W. Jędrzejewski, Jaworzno

ELVIRA 2

Jestem już blisko ukończenia gry, ale utkwiłem w pewnym momencie. Wyszedłem z katakumb, pokonałem śmierć, ożywiłem kapłana i teraz on powinien mi narysować pentagram na parkingu. Najpierw trzeba dać mu kielich napełniony krwią. Mam kielich i test tubkę z krwią. Oto moje dwa pytania:

1. Jak powiedzieć kapłanowi, żeby narysował ten pentagram? Pytam go: „Dobry jesteś w sztuce?", a on mi odpowiada: „Umiem rysować tylko pentagramy i akty".
2. Gdy daję kapłanowi kielich i test tubkę, on tego nie przyjmuje, lecz wyrzuca te przedmioty. Poza tym, gdy grałem na wersji dyskietkowej, musiałem zabić Elvirę, a w wersji HDD zabrałem ją ze sobą. Dlaczego tak się dzieje?

Marcin Szewczyk, Warszawa

FIRE FORCE

1. Jak dostać się do piątej misji i dalszych?
2. Jak nagrać stan gry?

GENESIA

Kiedy wybuduję sklep i podjadę załadowanym wózkiem pod same drzwi, chcąc sprzedać towar, wchodzę do środka i nic się nie dzieje. Pojawia się tylko napis „I buy everything, but you have to place your". Jak sprzedać towary?

GOBLIINS 2

Doszedłem do miejsca, gdzie Gobliny po zjedzeniu grzybów zasnęły. We śnie zdobywam kulę (Boule). Winklem używam kuli na pokrywie pudła (Couvercle). Fingus skacze na klapce, a Winkle wylatuje do góry, ale agrafka ląduje na parasolu.

KINGS QUEST 3

W pokoju czarnoksiężnika znajduję olejek z płatków róży i lusterko. Z jadalni biorę kubek, a z kuchni zabieram nóż, łyżkę i miskę. Będąc już na zewnątrz, schodzę na dół i w domku niedźwiedzi znajduję srebrny naparstek. Nie wiem, co dalej zrobić?

LAURA BOW IN THE DAGGER OF AMON RA

Po akcie Suspect on Parade mam znaleźć biuro Carringtona i wziąć kawałek węgla. Żadnego biura nie mogę jednak znaleźć, a w pomieszczeniach, po których chodzę, nie ma kominka. Ma tam być także interkom.
Jest jedno takie biuro, koło głównego korytarza, z jakimś gościem pośrodku. Tam właśnie znajduje się interkom, lecz nie wiem, jak z niego korzystać. Gdzie jest biuro Carringtona?

Andrzej Stempski, Żygląd

LEGEND OF KYRANDIA 2 HAND OF FATE

1. Utknąłem po zebraniu kilku przedmiotów. Nie wiem, gdzie szukać sera i złota.
2. Jak przedostać się do Doliny Porannych Mgieł?
3. Jak używa się czarów?
4. Jak przejść szczura w grocie?
5. Nie wiem, gdzie jest ostatni eliksir. Powinien być w najwyżej położonej butelce. Prawdopodobnie będzie to napój narkotyczny lub pytona. Nie wiem jednak, czym są składniki „zapach jaj" i „oko trytona". Posiadam polską wersję tej gry.

LION KING

Po ukończeniu pierwszego poziomu gra wychodzi do Norton Commandera. Jeśli jest to wina konfiguracji, to na jakie parametry powininem ją zmienić?

ODYSSEY

Nie mogę nagrać stanu gry. Posiadam oryginalną wersję. Gdy włożę sformatowany dysk do stacji, zawsze po wyborze „save" pojawia się komunikat: „Disk error - game not save".

SECRET OF MONKEY ISLAND 2

1. Przechodzę całą grę na najłatwiejszym poziomie trudności. Jednak na najtrudniejszym pojawił się problem. Należy znaleźć cztery fragmenty mapy. Jeden z nich znajdował się w krypcie, w trumnie. Nie wiem jednak, jak ją otworzyć na tym poziomie trudności.
2. Co mam zrobić przy wodospadzie? Przypuszczam, że trzeba użyć pompy, ale jak?

SHADOW OF THE BEAST II

Nie potrafię przejść dwóch etapów:

Etap 1. Zaczynam od miejsca zrzucenia zapalonego mięsa z rożna, wpycham to mięso pod kamień z kolcami, potem otwieram kluczem zamkniętą bestię, wskakuję na drabinę czekając aż potwór przebiegnie i pędzę za nim. Bestia ginie pod kamieniem, a ja mogę przejść dalej do góry. Od tego momentu nie wiem, jak z windy skoczyć na drugą stronę.

Etap 2. Po układance z rybami idę na dół, młotkiem rzucam w wiszące na górze kolce, a gwiazdkami ucinam tak, żeby wpadły w dziurę na dole i je zatkały. Mogę jeszcze zapalić ogień pod kotłem. Próba zrzucenia go na dół się nie udaje. Rozwalam lód z kryształem znajdującym się w środku, lecz go nie mogę z niego zabrać. Drzwi także nie można otworzyć. Co mam robić?

oprac. YA



IBM

BASE JUMPERS

Wybierz CHANGE z głównego menu i wpisz WIBBLE. Wyjdź i rozpocznij grę. Pozwoli Ci to na uzyskanie nieskończonej liczby żyć.
Wybierz CHANGE z głównego menu i wpisz FLIBLE. Teraz wyjdź i rozpocznij grę. Podczas jej trwania wciśnij [Help] i wpisz dowolne trzyliterowe hasło z listy znajdującej się poniżej.
Wybierz CHANGE z głównego menu i wpisz poniższe kody, by zagrać w zwariowane gierki:

SEU	FLY
RUN	BOM
BEU	OLD
WAR	HOP
PAC	NEW
NAB	CON

Podczas gry użyj następujących haseł:

NIL	FAD	TAD
JET	ELF	EGG
AAF	FED	TIC
SAS	FLU	FLY
ASF	FBI	UGH
AAA	GIN	CND
QVC	GEM	VAT
RUN	HEN	BAN
CMT	GAG	VIP
DOG	JAM	BOO
BOB	HEX	WAY
BET	KIN	CON
ART	INK	WAX
ABE	LAW	SEU
ANT	PEN	WOT
HAT	MOM	WET
ALE	IRS	YAK
CAP	NAM	SUN
BBC	ILL	ZAP
FEZ	OIL	STY
ITV	JAB	ACT
TOP	PIG	TIE
SKY	PIN	OOK
CAD	QED	MAX
BAA	JOB	KEY
DEN	RAM	MIN
NON	JAG	POO
DAT	ROM	OFF
NIX	TAX	FOK
DAZ	KEV	BEU
YES	UXB	FUK
EAT	LCD	PAM
YUP	VIN	DAM
ELM	MAC	REV
BAD	WAD	BUM
ERM	OAK	WIN
RAD	XXX	XIT
EWE	RAT	RON
FAX	ZZZ	ICY
FRY	RAP	ICE
DIM	BOM	MEM

Kody:

ONE	TUT
TWO	END
BAT	MAD

BATTLE ISLE

Kody:
LEVEL 00 - FIRST
LEVEL 01 - GHOST
LEVEL 02 - GAMMA
LEVEL 03 - MARSS
LEVEL 04 - EAGLE
LEVEL 05 - METAN
LEVEL 06 - FOTON
LEVEL 07 - POLAR
LEVEL 08 - TIGER
LEVEL 09 - SNAKE
LEVEL 10 - ZENIT
LEVEL 11 - DONNN
LEVEL 12 - VESTA
LEVEL 13 - OXXID
LEVEL 14 - DEMON
LEVEL 15 - GIANT
LEVEL 16 - CONRA
LEVEL 17 - PHASE
LEVEL 18 - EXOTY
LEVEL 19 - MOUNT
LEVEL 20 - FIGHT
LEVEL 21 - RUSTY
LEVEL 22 - FIFTH
LEVEL 23 - VESUV
LEVEL 24 - MAGIC
LEVEL 25 - SPACE
LEVEL 26 - VALEY
LEVEL 27 - TESTY
LEVEL 28 - TERRA
LEVEL 29 - SLAVE
LEVEL 30 - NEVER
LEVEL 31 - RIVER
LEVEL 32 - EUROP
LEVEL 33 - STORM

BATTLE ISLE DATA DISK VOL. 2

Sekretne kody:
1. DIONE 2. NAIAD

CREATURE SHOCK

W katalogu gry, w pliku uruchamiającym, wpisz:
Debug CREATURE.SET [Enter]
1 (L) [Enter]
e 0108 03 [Enter]
w [Enter]
q [Enter]

DEPTH DWELLERS

Hasła:
[Ctrl] + [G] - god mode
[Ctrl] + [I] - jak wyżej, ale z odwrotnym skutkiem

DESTRUCTION DERBY

W Wreckin Racing Championship wpisz się jako !DAMAGE!. Efektem tego będzie niezniszczalność i wówczas Twoje imię zmieni się na CHEAT!. Wpsanie NPLAYERS również powoduje zmianię imienia na CHEAT!, lecz bez żadnych dodatkowych korzyści. Poza tym spróbuj jechać na zwykłym torze pod prąd, zdobędziesz dużo punktów, nie niszcząc sobie maszyny.

EARTHWORM JIM

Hasła ułatwiające grę:
ITSAWONDERFUL - extra życie
POPQUIZHOTSHOT - 1000 naboi
ONANDONANDON - maksimum kontynuacji
SLAUGHTERHOUSE - dotarcie do pierwszych pięciu poziomów
IDDQD i IDKFA - ekrany informujące o twórcach gry

EYE OF THE BEHOLDER 3

Przed uruchomieniem gry wpisz w DOS-ie:
SET AESOPDIAG=1
Uaktywni to dwa klucze:
[A] - zabija
[G] - teleportuje

JAMMIT BASKETBALL

SLADE:

MRKYMCY	TRYBRNM
HNSFJLD	BRNMCMN
DWGTSTN	JSPHKSC
DMDWYDZ	PHLSRGR

CHILL:

TZMYNYN	MRNLYNG
THMSLNS	MKGLSCK
DNWYGLL	THMSCSY
DLMRVNN	JRBRGHT

ROXY:

DKRBNSN	LRNCHLS
STPKRNR	PLWRHDS
SSNHYDN	STWSPKN
JNFRBCN	BBSKNNR

MECHWARRIOR 2

Przytrzymaj [Ctrl], [Alt] i [Shift] i wpisz:
BLORB - niezniszczalność
CIA - nielimitowana broń
MIGHTYMOUSE - nielimitowane jumpjety
ENOLAGAY - bomba atomowa do jednokrotnego użycia
XRAY - zmiana widoku klawiszem [W]
DORCS - spotkanie z Dorcsami
MEEPMEEP - włączenie czasu
UNMEEPMEEP - wyłączenie czasu
ZMAK - włączenie czasu potrzebnego do ukończenia misji
TINKERBELL - właczenie kamery, [C] - wyłączenie
HANGAROUND - zmiana czasu ukończenia misji
FLYGIRL - wzbogacenie o jumpjety
FREEBIRTHTOAD - możesz wybrać jedną z 16 misji
GANKEM - niszczy przeciwnika
ICANTHACKIT - ukończenie misji
IDKFA - jak wyżej, lecz ze złym wynikiem
Spróbuj także użyć angielskich wyrazów niecenzuralnych.

PRINCE OF PERSIA 2

Uruchom grę z następującym parametrem - PRINCE2 MAKINIT. Wówczas możesz użyć następujących kombinacji:
[SHIFT] + [+] - więcej czasu
[SHIFT] + [I] - odwrócenie ekranu
[SHIFT] + [N] - następny poziom
[SHIFT] + [T] - dodanie energii
Podczas uruchamiania gry możesz także wpisać - PRINCE YIPPEEYAHOO. Wówczas działają następujące kombinacje:
[Shift] + [T] - dodaje jedno życie
[Shift] + [K] - tracisz jedno życie
[Shift] + [W] - powolne spadanie
[Shift] + [I] - odwraca ekran
[Shift] + [B] - ściemnia ekran
[Shift] + [S] - niewidzialność
[Alt] + [N] - następny poziom
[K] - niszczy wrogów
[+] - dodaje czas
[-] - odejmuje czas

SCREAMER

Wpisz hasła na tytułowej stronie (krótki dźwięk powie Ci, czy kod został zaakceptowany):
TAZOR - daje Bullet car
VTELO - daje wszystkie sześć tras
CLOCK - zatrzymuje czas podczas wyścigu
MONTY - włączenie wszystkich możliwych udogodnień
JOINT - jak wyżej z niewielką różnicą
ABURN - komputer na pewno z Tobą nie wygra
INVER - daje dodatkowo ekstra sześć tras (pierwsze sześć, lecz odwrócone)
MIRRO - lustrzane odbicie trasy
UPDOW - jazda na dowolnej trasie do góry nogami

SIMTOWER

Zapisz grę jako CHEAT, następnie wyjdź do DOS-u. Wejdź do katalogu SimTower, powinieneś znaleźć plik. CHEAT.TDT.
Wówczas wpisz:
DEBUG CHEAT.TDT
-E 102 5
-E 106 FF
-W
-Q
Wróć do SimTower, ponownie wgraj swój CHEAT, nagraj stan gry. Wszystko powinno się zmienić na lepsze.

SLIPSTREAM

Chcąc wystartować na wszystkich możliwych trasach ze wszystkimi parametrami na maxa, wpisz: rrefinery.

TERMINAL VELOCITY

Hasła ułatwiające grę:
TRIGODS - nieśmiertelność
TRISHLD - pełne zdrowie
TRINEXT - następny level
TRSCOPE - oscyloskop
TRIBURN - terminal velocity
TRIFIRx - wybór broni, gdzie x to numer od 1 do 6



TRIKI

Możesz także spróbować:

TRIFIR8 MANIACS
TRIFIR9 TRFRAME
TRIFIR0 3DREALM

THE CHAOS ENGINE

Kody dla jednego gracza:
World 1
HHGGFFDDCCBB - Thug and Preacher - 50000 credits
TTTTTTTTTTTT - Mercenary/Gentleman - 45000 credits
World 2
2F#8Q55KKQNH - Navvie and Gentleman - 50000 credits
0WHS5PX3835F - Mercenary and Thug - 45000 credits
World 3
C4HNWRH86B18 - Navvie and Gentleman - 34000 credits
8H8BK0SWQY7H - Thug and Preacher - 30000 credits
World 4
HMWNVY0WB019 - Navvie and Gentleman - 33000 credits
P28BKM6XMWWK - Thug and Preacher - 30000 credits

Kody dla dwóch graczy:
RVDBK0Q7JWM6 - startujesz w World 4 z 30 życiami

TYRIAN

Aby otrzymać nowe statki, w main menu wpisz hasła:
TECHNO - PQZ Fighter
STORMWIND - Stormwind
UNKNOWN - TX Silvercloud
ENEMY - U-Fighter
WEIRD - Foodship Nine
STEALTH - Ninja Star
Jest także ukryta mała gierka, dostępna po wpisaniu: DESTRUCT.

ZORRO

Kiedy spadniesz z wysokiego miejsca, przed wylądowaniem na ziemi wciśnij [Esc] i odpowiedz „no" w quit menu. Wówczas nic złego się nie stanie Twojemu graczowi.

AMIGA

ANARCHY

02. 5400	25. 9003
03. 9902	26. 3406
05. 6407	27. 7408
06. 3810	28. 6811
07. 0213	29. 5014
08. 8215	30. 0117
09. 5518	31. 9919
10. 2521	32. 3722
11. 4523	33. 1825
12. 9726	34. 0528
13. 0101	35. 2602
14. 4303	36. 6904
15. 9305	37. 0407
16. 2008	38. 4709
17. 0511	39. 3212
18. 8213	40. 1015
19. 5116	41. 7017
20. 2819	42. 7320
22. 4124	43. 1223
23. 5927	44. 1926
24. 3901	

ATOMSMASHER

Wpisz CATHERINE ZETA JONES na tytułowym ekranie, a usłyszysz hasło „Ready". Rozpocznij grę na poziomie normal i użyj poniższych kluczy:
[S] - przeskakiwanie poziomów
[L] - wł./wył. nieskończonej liczby żyć

Wpisz ZANDALEE, by uzyskać edytor poziomów. Oto jak on działa:
[ESC] - powrót do głównego menu
[DEL] - usuwanie wszystkiego
[M] - przełącznik
[G] - zmiana grafiki
[] i [] - chodzenie po istniejących poziomach
[F1] - gra dla jednego gracza na stworzonym poziomie
[F2] - gra dla dwóch graczy

CARV UP

Wpisz w hiscore:
R.J. TOONE - nieśmiertelność
BUMPER - zderzaki
PUSSYCAT - dodatkowe 9 żyć
Podczas gry wpisz:
BARMY CAR - dodatkowe 1000 pumktów
WOOAARRGGH - łagodniejsze zakręty
WHOOPSIE - przeskok do następnego poziomu

CHARLIE J.COOL
(A1200)

Kody:

Z594AMB2	FH38HJL7
C3KFS695	7CI3J49K
2L3I4E4N	E56BA978
G982FA6B	RLN8QB44
R6H324CT	PBL613HR
V813WNMQ	M239QA4E
184423AJ	16C6ZSU9
21421525	WAE6Q773
54CGE98R	AX63D489
3BN3LMQR	F5543EQL
423N6ELR	9B6394VA
F38AQ69Z	WLM3X4B9
XB984M69	J4R97B3T
1TL74NRC	

CRYSTAL KINGOOM DIZZY

F7J7G8FD8 - nieśmiertelność
FC9036B47 - większa szybkość

GRAVITY FORCE

Wybrane kody:

05. AGNUS	25. VISION
10. PARSEC	30. ORBIT
15. CRYSTAL	40. ALIEN
20. REACTOR	45. FALCON

Jeżeli wpiszesz WARPxx, gdzie xx jest numerem poziomu, to znajdziesz się tam, gdzie będziesz chciał.

LASER WORLO

01. AABH	29. EEXB
02. DBAI	30. HFWA
03. GCZJ	31. KGUL
04. JDYK	32. NHTM
05. MEXL	33. PISN
06. PFWM	34. STRO
07. TGUN	35. UKPP
08. XTHO	36. XLOR
09. AISP	37. ZMNS
10. DJRR	38. BNMT
11. GKPS	39. COLU
12. JLOT	40. FPKW
13. MMNU	41. IRJX
14. OMNW	42. LSIY
15. ROLX	43. OTAZ
16. TPKY	44. SVGA
17. WRJZ	45. WWFB
18. YSIA	46. ZXEC
19. ATHB	47. CYDD
20. BUGK	48. FZCE
27. YCZB	49. IABF
28. BDYC	50. LBAG

ROCK STAR ATE MY HAMSTER

Wpisz COLBOPS i wciśnij [F7] - otrzymasz 100.000 funtów. Wciskanie [F8] spowoduje, że Twój zespół będzie grał najlepiej jak to tylko możliwe. Natomiast [F9] będzie zwiększał liczbę fanów na widowni podczas koncertów.

SHINOBI

Wciśnij pauzę podczas gry i wpisz:
LARSVii - nieskończona liczba kredytów
LARSVii - podczas trzymania lewego przycisku myszki możesz zmienlać kolory, używając klawiatury numerycznej
Q - pauza gry z możliwością zmiany muzyki
Kiedy pojawi się logo Shinobi na tytułowym ekranie przytrzymaj klawisz [T], a myszką będziesz mógł kierować.

SIOEARMS

1. Wciśnij [Caps Lock].
2. Podczas gry wpisz FTBOK.
3. Teraz możesz użyć następujących klawiszy:
[1] - [5] - wybór rodzaju broni
[6] - zwiększenie szybkości
[7] - zmniejszenie szybkości
[8] - życie
[T] - statystyka gry
[X] + [x] - wybór poziomu, gdzie x to numer od 0 do 9

VENUS: THE FLYTRAP

NUMER POZIOMU	NAZWA POZIOMU	KODY
Level 02	The Frozen Wastes	MANTIDAS lub MANTIS
Level 03	The Dead City	CICADAS lub CICADES
Level 04	Wood World	PSYLLIDS lub PSYLIDS
Level 05	The Caverns	PIERIDS lub PIERIDS
Level 06	Death Valley	SATYRID lub SALTYRID
Level 07	The Creeping Swamp	LYCAENID lub LYCAENID
Level 08	Tech World	PYRALID
Level 09	Translucent Plain	NOCTUID
Level 10	The Stygian Creek	koniec

Możesz także wpisać następujące hasła:
JUPITER - nieskończony czas
PLUTO - nielimitowana amunicja
MARS - pełne uzbrojenie
MERCURY - latanie
SATURN

[K] - zabicie przeciwnika
[R] - rozpoczęcie poziomu od początku
[L] - dodaje 100 punktów
[I] - menu
[Q] - opuszczenie gry
[P] - pauza
[J] - przejście do sterowania joystickiem
[M] - przejście do sterowania myszką

TANGRAM

Kody (poziom NOVICE):

02. 03797	28. 81152
03. 58829	29. 72493
04. 73159	30. 81093
05. 88530	31. 51522
06. 22585	32. 58875
07. 64383	33. 59092
08. 50037	34. 74665
09. 85164	35. 36388
10. 07274	36. 39793
11. 37322	37. 43456
12. 25105	38. 51499
13. 70473	39. 63588
14. 83524	40. 47672
15. 85720	41. 54796
16. 71990	42. 96296
17. 15683	43. 50897
18. 24759	44. 71231
19. 10439	45. 98488
20. 14278	46. 40965
21. 95912	47. 70834
22. 58819	48. 46121
23. 58890	49. 31089
24. 85239	50. 27277
25. 72851	51. 08439
26. 47530	52. 38599
27. 46574	

VAXINE

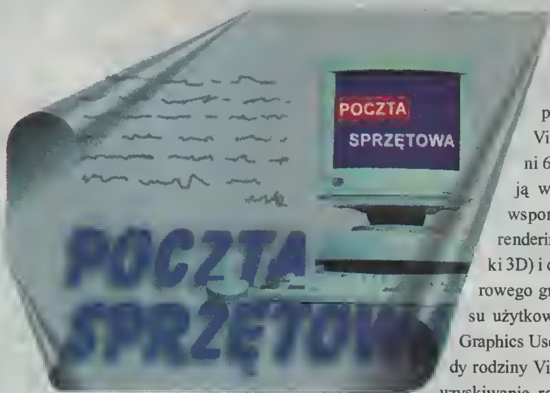
Wpisz podczas gry WILDEBEESTE. Wówczas możesz używać następujących klawiszy:
[F1] - następny poziom
[F2] - poprzedni poziom
[F3] - skok o dziesięć poziomów
[F4] - powrót o dziesięć poziomów
[F10]- skok o jeden poziom wraz z otrzymaniem bonusu

VECTOR STORM

Kody:

2. KKBBS	6. MF2DD
3. ED209	7. CCCCC
4. C3P0Z	8. QWERT
5. CWM1B	

oprac. YA



„Przymierzam się do zakupu jakiejś dobrej karty dźwiękowej, w związku z tym mam pytanie. Co to znaczy, że karta jest 8-bitowa lub 16-bitowa?“

Określenie: „karta jest 8-bitowa łub 16-bitowa“ to nic innego jak informacja o dokładności odtwarzania dźwięków. Komputer (konkretnie: właśnie karta dźwiękowa) nie jest w stanie odtwarzać dźwięków w takiej postaci, w jakiej występują w przyrodzie: w postaci płynnych zmian fali dźwiękowej. Musi podzielić tę fałę na malutkie kawałki (o tym, jak są one małe, decyduje tak zwana częstotliwość próbkowania) i zapamiętać wielkość fali w każdym kawałku. Karta 8-bitowa zapamiętuje każdą taką próbkę jako liczbę z zakresu 0-255, czemu odpowiada jeden bajt (8 bitów). Karta 16-bitowa zużywa 2 bajty na próbkę, ale dzięki temu wartość fali dokładniej odpowiada rzeczywistości (2 bajty pozwalają na użycie skali od 0 do 65536). Generalnie 16-bitową jakość dźwięku zapewniają zwykłe muzyczne krążki CD, 8-bitowy jest na przykład generator dźwięku w Amigach. Wiadomo, co jest lepsze...

„Rany! Skasowałem swój AUTOEXEC.BAT! Redakcjo! POMOCY!“

Niestety, chyba redakcja niewiele pomoże... W swoim łiście nie podałeś, co miałeś zainstalowane na dysku twardym. Sytuacja jest generalnie nieciekawa, właściwie jedynym wyjściem, które gwarantuje w 100% odtworzenie sytuacji sprzed „katastrofy“ jest ponowna instalacja wszystkicb programów. W wiełu przypadkach nawet komputer z zainstalowanym systemem MS-DOS posiada w pliku AUTOEXEC.BAT wywołania różnych driverów i programów optymalizujących korzystanie z pamięci operacyjnej. Płiki AUTOEXEC.BAT i CONFIG.SYS należą do najbardziej czułych punktów peceta i dlatego warto mieć ich kopie (w odrębnym katalogu, z rozszerzeniem np. .OLD lub .ARC), by uchronić się przed ich przypadkowym skasowaniem. Niestety, jedyne co można zalecić „na odległość“ w takim momencie, to właśnie odszukanie dyskietek instalacyjnych... Na pocieszenie mogę powiedzieć, że po takiej „reinstalacji“ komputer działa z reguły lepiej :-)

„Spotkałem się ostatnio z nazwą Virge, nie bardzo jednak wiem, co to znaczy?“

Virge, a dokładniej ViRGE (Video and Rendering Graphics Engine), to nazwa nowej rodziny procesorów graficznych znanej firmy S3. Pierwsze dwa dostępne na rynku procesory, ViRGE i ViRGE/VX są w pełni 64-bitowe i posiadają wbudowane funkcje wspomagające proces renderingu (obliczeń grafiki 3D) i obsługi dwuwymiarowego graficznego interfejsu użytkownika (czyli GUI - Graphics User Interface). Układy rodziny ViRGE pozwałają na uzyskiwanie rozdzielczości 1280 x 1024 w 256 kolorach z częstotliwością odświeżania ekranu 75 Hz, a bardziej zaawansowane procesory (ViRGE/VX) pozwalają otrzymać nawet 1600 x 1200 w 16 milionach kolorów przy 75 Hz. ViRGE jest kompatybilny z dotychczasowym standardem SVGA. Powszechne zastosowanie w kartach graficznych wymienionych kości powinno zaowocować rewolucją w szybkości działania programów, o ile soft będzie wykorzystywał możliwości nowych cbipów. Dla przykładu przygotowywany symułator łotu TFX:F22 (szerszy opis na stronie 14) będzie umożliwiał grę w rozdzielczości 800 x 600 w 16 milionach kolorów z prędkością 25 klatek na sekundę! Jeśli można połecić jakąś kartę graficzną, to na pewno tę, w której wykorzystano któryś z procesorów ViRGE.

„Moja Amiga potrafi odczytywać dyskietki pecetowe, jednak zamiast na urządzenie DF0: muszę klikać na PC0: Czy istnieje sposób na to, żeby Amiga rozpoznawała formaty dyskietek automatycznie?“

Tak. Wystarczy zainstalować mały programik - Mułti Fiłe System, czyli MFS. Instalacja jest prosta, należy wrzucić go do katałogu WB-Startup. MFS działa jako zwykłe commodity, co oznacza, że jest widziany przez Exchange'a. Zasada działania jest następująca: w urządzeniu DEVS: w katalogu DOS-Drivers należy utworzyć nowy katalog (w nowomowie: folder) o nazwie DF0. W katałogu tym umieszcza się płiki PC0, MAC0 czy inne (na przykład umożliwiające odczyt formatu AFS). I to wszystko. Po włożeniu dyskietki do stacji Amiga będzie po kolei sprawdzała, czy dyskietka należy do któregoś ze znanych formatów, a wszełkie odwołania do dyskietki odbywają się poprzez urządzenie DF0:. W ten sposób format, w jakim zapisywane są dane, dla użytkownika przestaje być właściwie istotny. Testowanie formatu może jednak trocbę potrwać, więc w przypadku, gdy jesteśmy zdecydowani na używanie jednego, konkretnego typu dyskietek, w oknie MFS można zlikwidować automatyczne rozpoznawanie formatu i wybrać ten potrzebny. Nie zmienia to faktu, że dyskietka będzie cały czas widoczna jako DF0:. Skrócenie czasu automatycznego identyfikowania typu dyskietki można osiągnąć instalując jakiś zmyślny programik, na przykład MCP, w którym można zmienić standardową iłość prób odczytu (system wykonuje ich zwykłe 20) na mniejszą - wystarczą już 3 próby.

Jarosłw Chrostowski

WIEŚCI Z KRAINY ZACZAROWANEGO TRANZYSTORKA CZYLI DETECT MAGIC W PRAKTYCE

Padła kolejna bariera. Rzecz dotyczy modemów, a barierą była do tej pory maksymalna prędkość transmisji, jaką udawało się osiągać na standardowych liniach telefonicznych: 33600 bodów, czyli ok. 4000 znaków na sekundę. Nowe modemy, które osiągają prędkość 56K (56000 bodów, co odpowiada przesyłowi mniej więcej 6500-7000 bajtów na sekundę!), wkrótce pojawią się na rynku (styczeń-luty 1997). Tak wysokie szybkości osiągały dotychczas jedynie urządzenia pracujące na łączach cyfrowych (ISDN). Na telefonię cyfrową w każdym domu nie ma co liczyć, na produkty firm Rockwell International i U.S.Robotics - tak. Pierwsza dostarcza odpowiednich układów scalonych i modemów, druga to wiodący producent znanych (przynajmniej ze słyszenia) modemów. Nowe produkty U.S.Robotics noszą rewelacyjną nazwę x2 i wkrótce pojawią się na półkach sklepowych.

Mamy nowy skrót, którego wypada się nauczyć: MMX. Skrót ten związany jest z produkcją mikroprocesorów i oznacza zespół 57 nowych instrukcji, które zaimplementowane w scalakach mają zwiększyć ich wydajność w zastosowaniach multimedialnych. MMX jest pomysłem Intela, nic więc dziwnego, że to właśnie ta firma zapowiada pierwszy model Pentium (robocze oznaczenie: P55C, częstotliwość pracy zegara: 200 MHz, cache: 32K) wykorzystujący nową technologię. Chip w zwykłych testach przemysłowych ma mieć co prawda wyniki zaledwie o 10-20% lepsze od układów bez MMX, jednak nijak to nie przeszkadza Intelowi buńczucznie odgrażać się, że programy napisane „pod MMX" będą działały od 1.5 do 5 razy szybciej. Oby tylko bezbłędnie...

Ciekawe rzeczy dzieją się „w temacie" klawiatura. Wyobraź sobie ergonomiczną, wyprofilowaną i nieco futurystycznie wyglądającą klawiaturkę, której klawisze miękko i pewnie reagują na naciśnięcie paluchów. Dziwne to (widać, że nie mam wysokiej opinii o klawiaturopodobnych wyrobach sprzedawanych w naszych sklepach), jeszcze dziwniejszy jest jednak fakt, że ta tajemnicza klawiatura potrafi całkowicie zastąpić myszkę! Po prostu: poniżej klawiszy kursora znalazło się miejsce na tzw. pad, czyli coś, co można określić jako tabliczkę graficzną. Tabliczka ta reaguje na nacisk i przesuwanie palcem po jej powierzchni, nie ma więc problemów z symulowaniem ruchu kursora, kliku (teraz będzie to raczej: pac) czy dwukliku (dwupac?). Poniżej pada znajdują się dwa klawisze odpowiadające klawiszom myszki. Całość nosi nazwę Cirque GlidePoint.



O urządzeniu o nazwie QuickCam firmy Connectix Corporation było ostatnio głośno. Jest to mała kamera cyfrowa, która pozwala uzyskiwać obrazy w rozdzielczości 320 x 240 pikseli w 16 lub 64 odcieniach szarości przy częstotliwości rzędu 24 klatki na sekundę. Nowsze modele „łapią" już rozdzielczości 640 x 480 w 24 bitach. Zastosowania urządzenia są szerokie, nic więc dziwnego, że cieszy się ono sporą popularnością. Jedyna znana wada to fakt, że jak do tej pory mogli nim się nacieszyć wyłącznie pecetowcy. Dzięki firmie Omnilink, która przygotowała interfejs o nazwie AQCVid do QuickCama wyposażonego w port równoległy, także miłośnicy Amigi mogą teraz skorzystać z tego urządzenia.

Zbliżamy się do końca ery CD-ROM. W najbliższym czasie mają się pojawić na rynku urządzenia do odczytywania nowego formatu DVD, ale tak naprawdę przekonujący dowód dostarczyły niedawno firmy Hewlett-Packard, Philips, Sony, Mitsubishi i Ricoh. „Wielka piątka" ery CD dogadała się bowiem w sprawie nowej technologii, która pozwoli wielokrotnie zapisywać i odczytywać dane z krążków CD. CD-RW, czyli CD-ReWritable ma pojawić się w pierwszych stacjach na początku 1997 roku. Prędkość zapisu nie będzie oszałamiająca (2x), jednak odczyt przebiegać będzie całkiem przyzwoicie, z sześciokrotną prędkością. Cena urządzeń CD-RW nie jest jeszcze ustalona, jedyne, co wiadomo, to koszt jednego zapisywalnego dysku CD: całe 25 dolarów. Nie lubię gigantów: kiedy nowe (DVD) stanie się popularne, ale tylko do odczytu, oni wspaniałomyślnie dadzą nam możliwość zapisywania nośników, które wychodzą z użytku... Perfidia!

Staniały Amigi, przynajmniej u amerykańskich producentów. Dla ciekawości przytoczę liczby: A4000T (850 MB, 6 MB RAM) - 1997$, A4060T (850 MB, 6 MB RAM) - 2699$, A4060T (2 GB, 18 MB RAM, 6x CD-ROM) - 3249$, A4060T (4 GB, 34 MB RAM, 8x CD-ROM) - $3999. Taniocha przyprawiająca o zawrót głowy...

Znowu „wieść" z krainy Amigi, czyli całkowity brak wieści na temat ostatecznego sfinalizowania procesu przejęcia przez VIScorp pozostałości po „Przyjaciółce" (chodzi o komputer, nie o gazetę!). Mija miesiąc od czasu, kiedy upłynął „ostateczny" i „nieprzekraczalny" termin sfinalizowania transakcji, a jedyną informacją, jaka dociera do amigowców, jest ta, według której szef VIScorpu ciągle przebywa w Niemczech, a „rozmowy trwają". Zbliżają się targi w Kolonii, być może tam dowiemy się czegoś nowego. VIScorp jednak już teraz zapowiedział, że pojawi się na targach tylko wtedy, gdy będzie pełnoprawnym właścicielem Amigi. Na szczęście będą inne firmy.



Jarosław Chrostowski

ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

Damian Tuka, Stargard Szczeciński
Krzysztof Mikołajczyk, Bogatynia
Michał Gołębiowski, Racibórz
Krzysztof Margraf, Poznań
Ryszard Bujnicki, Świdnica

VIRTUOSITY

Łukasz Masłowski, Piotrków Tryb.
Katarzyna Neumann, Bydgoszcz
Tomek Przeorski, Sosnowiec

MORTAL KOMBAT

Witek Bomba, Przemyśl
Łukasz Skrzypiński, Warszawa
Radosław Sternicki, Toruń





Fajnie jest znać język angielski. Można wtedy pograć w skomplikowane przygodówki, których akcja opiera się na tekście mówionym, przez co nie da się spokojnie sprawdzić w słowniku „co autor chciał powiedzieć" (patrz: Spycraft). Nie jest się zależnym od humoru dystrybutorów, którzy czasem wydają gry z polską instrukcją, a czasem nie (na szczęście coraz częściej mamy do czynienia z tą pierwszą sytuacją). Można pogrzebać w danych z całego świata w internecie, podyskutować w Sieci z ludźmi z odległych krajów, można robić całą masę ciekawych rzeczy. Fajnie jest znać język Szekspira. A żeby go nieźle przyswoić, najlepiej zacząć naukę już w bardzo wczesnej młodości. Niestety, kursy są drogie, nauczyciele bywają kiepscy, a i nie zawsze człowiek ma ochotę iść na zajęcia. Na szczęście technika multimedialna osiągnęła już taki stopień zaawansowania, że wystarczy posiadać w domu komputer z czytnikiem CD i już za całkiem sensowne pieniądze każdy chętny może kupić sobie prywatnego nauczyciela, który zawsze jest pod ręką, nie stawia „laczy", nie znęca się nad uczniem. Jednym z takich „nauczycieli" jest program edukacyjny firmowany przez Infogrames, a stworzony przez grupę Syracuse Language Systems - Multimedia Language System Plus.

Producent: Infogrames

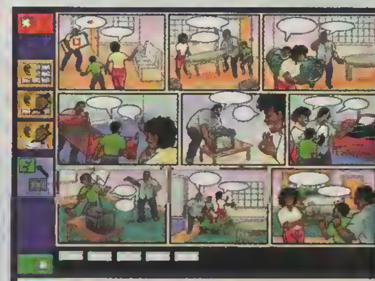
Multimedia language system Plus!

Program ów (nazwijmy go dla wygody MLSP) przeznaczony jest głównie dla młodszych adeptów pięknej mowy Hemingwaya. Nie oznacza to jednak, że jest to produkt wyłącznie dla zupełnych nowicjuszy. Wręcz przeciwnie - zawiera on trzystopniowy kurs dla początkujących, którego program odpowiada z grubsza dwóm latom nauki na przeciętnym kursie w normalnej szkole. Pierwszy stopień uczy absolutnych podstaw języka angielskiego - prostych wyrażeń, liczebników, najczęściej używanych słówek, ich wymowy i pisowni. Materiał podany jest w bardzo przystępnej, zabawowej formie - nie jest to klasyczne powtarzanie i wkuwanie na pamięć, lecz zestaw gier, zagadek i zabaw ze słowami; jednym z przykładów może być tutaj swoista odmiana gry w bingo - komputer losuje zestaw słów, wyświetla je w tabeli, wymawia je pojedynczo, a uczeń musi wskazywać na ekranie wyrazy, które usłyszał; wygrywa grę nie wtedy, gdy wszystkie słowa wskaże prawidłowo, lecz wtedy, gdy jedna z linii w tabeli (pozioma, pionowa lub ukośna) zostanie wypełniona poprawnymi odpowiedziami. Przy tym ewentualna pomyłka nie niesie ze sobą żadnych przykrych konsekwencji - program uprzejmie informuje o błędzie i gorąco zachęca do ponowienia próby. Ech, gdyby tacy nauczyciele byli w szkołach...

Drugi etap kursu podobny jest nieco do pierwszego - znów esencję stanowią rozmaite zabawy - tym razem jednak bardziej skomplikowane (na przykład zagadka typu: pokaż na mapie USA stan Illinois). Słownictwo jest nieco trudniejsze, pojawiają się bardziej złożone zwroty, poza tym program powoli umożliwia poznawanie podstaw gramatyki (jeśli ktoś chce skupić się wyłącznie na słówkach, to nie ma problemu - nauka gramatyki jest opcjonalna). Ponadto ćwiczenia nie są już prościutką zabawą w bingo - pojawiają się na przykład elementy przede wszystkim ćwiczące pamięć, a dopiero w drugim rzędzie kładące nacisk na naukę języka (podobne metody wykorzystywane są z powodzeniem w szkołach eksperymentalnych na całym świecie, a stosujący je uczniowie nie tylko osiągają lepsze wyniki, ale i w rewelacyjnym stopniu podnoszą swój iloraz inteligencji). Naturalnie przed przystąpieniem do ćwiczeń uczeń może zapoznać się z całym wymaganym materiałem - nie ma tu niezapowiedzianych klasówek, materiału, który nie był przerabiany i innych nieprzyjemnych niespodzianek. Ech, komfort nie do porównania ze zwykłą budą...

Trzeci, najwyższy stopień, opiera się już wyłącznie na dialogach. Używane są w nich przede wszystkim słowa, z którymi uczeń zapoznał się już wcześniej, a także wprowadzane są nowe. Ten etap nauki kładzie nacisk na komunikację z innymi użytkownikami języka (jedna z definicji języka głosi wszak, że „język jest to zestaw umownych znaków, używany do komunikacji"). Występują tutaj dialogi (przedstawione w formie komiksów) i zwroty z życia codziennego - na przykład zakupy w sklepie warzywnym czy podróżowanie pociągiem. Dodane są też kolejne elementy gramatyki (znów opcjonalnie). W razie potrzeby komputer powtórzy każde zdanie, a nawet pojedyncze słowa. Oczywiście i tutaj obecne są ćwiczenia, ale już w niewielkim stopniu stanowią one zabawę, lecz skupiają się głównie na testowaniu umiejętności ucznia. Naturalnie i w tym przypadku wszystko odbywa się przyjemnie i bezstresowo. Znowu: ech...

MLSP jest programem doskonale opracowanym zarówno od strony merytorycznej, jak i graficznej. Bardzo pożyteczną opcją jest możliwość nagrania każdego słowa lub zdania przy pomocy dołączonego do zestawu mikrofonu



- komputer porównuje wówczas wymowę ucznia z zapisanym wzorcem i natychmiast informuje, czy dane wyrażenie zostało wypowiedziane poprawnie. Niestety, opcja ta nie jest do końca dopracowana - występujący w programie lektorzy używają różnych akcentów (od standardowego brytyjskiego, poprzez akcent Wschodniego Wybrzeża USA, aż po nosową wymowę zachodnich stanów Ameryki), przez co zdarzały mi się sytuacje, gdy komputer odrzucał zdania wypowiedziane przeze mnie w tzw. „standard English", ponieważ wzorzec nagrany był przez użytkownika akcentu amerykańskiego. Jednak mimo tego uważam, że MLSP jest znakomitym produktem, wartym polecenia zarówno tym, którzy języka dopiero zaczynają się uczyć, jak i - uwaga - nauczycielom i korepetytorom, którzy prowadzą uczniów początkujących i dysponują do celów dydaktycznych komputerem lub siecią komputerową. Czego wszystkim szkołom życzę.

Michał J. Adamczak

Multimedia Language System

PC

386 SX
4 MB RAM, CD-ROM,
Win 3.1 LUB '95

Dystrybutor:

MarkSoft
ul. Perzyńskiego 2
Warszawa
tel. 663 93 90

ENCYKLOPEDIA PWN

Państwowe Wydawnictwa Naukowe PWN to firma o ustalonej renomie, której produkty charakteryzują się rzetelnością i fachowością opracowania. Cieszyć więc musi fakt, że PWN przygotowuje wydanie nowej - i pierwszej w kraju - encyklopedii na dysku CD.

Do pracy nad zawartością merytoryczną encyklopedii firma wykorzystała 95 redaktorów z Zespołu Encyklopedii PWN, co gwarantować powinno bardzo wysoki poziom encyklopedii, praktycznie niedostępny w zalewających rynek produktach mniejszych firm. Zawartość krążka to 36000 haseł, około 20 minut materiałów filmowych z WFDiF (które podzielone są na dwa bloki: jeden związany z historią Polski, drugi - z historią świata), prawie godzina archiwalnych nagrań dźwiękowych plus wiele rysunków i map. Hasła i grafiki pochodzą między innymi z Małej Encyklopedii PWN, Encyklopedii Popularnej PWN oraz sześciotomowej Nowej Encyklopedii Powszechnej PWN. Około 20-25% zawartości krążka to informacje związane z Polską, naszą historią i literaturą. Aktualizacja danych w Encyklopedii będzie odbywała się mniej więcej raz w ciągu roku.

Jak na komputerową bazę danych przystało, mamy duże możliwości przeszukiwania jej zawartości. Użytkownik ma do wyboru 8 metod wyszukiwania, m.in. według indeksu alfabetycznego, rzeczowego, geograficznego czy czasowego. Dodatkowo istnieje opcja wyszukiwania logicznego (tzw. boolowskiego), która pozwala na konstruowanie bardzo wyrafinowanych wzorców przeszukiwania (z użyciem operatorów I, LUB, NIE itd.).

Przewidywany czas ukazania się Encyklopedii PWN na rynku to koniec bieżącego roku. W tej chwili dostępne są wersje beta, które pozwalają na zapoznanie się z interfejsem graficznym użytkownika i opracowanymi już hasłami. Niestety, właśnie ów interfejs graficzny - czyli oprogramowanie - jest najsłabszym punktem encyklopedii. Wypada żałować, że nie wykorzystano sprawdzonych na przykład w internecie (strony WWW) sposobów łączenia tekstu, grafiki i dźwięku, tym bardziej, że właśnie WWW oferuje najprostszy, najbardziej intuicyjny i jednocześnie wyjątkowo estetyczny interfejs. Niezależnie od oceny oprogramowania należy podkreślić, że o jakości multimedialnych encyklopedii świadczy przede wszystkim zawartość merytoryczna. Przy takim podejściu produkt PWN-u nie daje konkurencji żadnych szans. A interfejs? Miejmy nadzieję, że w wersji ostatecznej ulegnie poprawie.

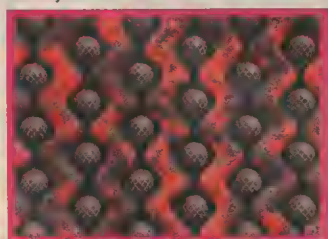


Jarosław Chrostowski

ORGANIC ART

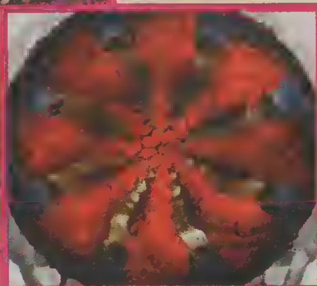
Na każdego z nas przychodzi wreszcie taki czas, gdy staniemy u progu prawdziwego komputerowego życia. Mniej lub bardziej łagodnie zmuszani jesteśmy przez otoczenie do podjęcia tego ostatecznego kroku. Koledzy szpanują ferią barw, koleżanki wybierają skromne, ale jakże przemyślane wzory. A my co? Stoimy jak te ślimaki na rozdrożu i nie wiemy jaki blanker sobie wybrać!

I tak oto chciałbym Ci całą sprawę ułatwić... Tylko nie mów, że nie wiesz co to jest blanker? Nie? No dobrze, to wyjaśniam: chodzi o „wygaszacz ekranu", czyli inaczej - screen saver. Czyli taki programik, który służy do tego, żeby nam się kineskop nie wypalał, gdy odejdziemy od komputera i nikt nie będzie tłukł po klawiszach, ani myszki za ogon ciągnął.

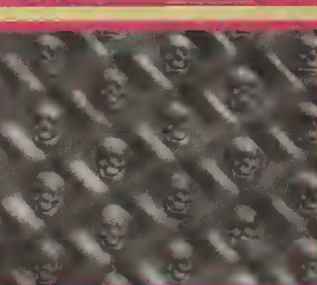




Wygaszacze są różne. Klasyczne w postaci gwiazdek, czy odlatujących (nareszcie?) windowsów i nowoczesne w postaciach raczej nie do określenia. Jest to cała komputerowa sztuka. Doszło już do tego, że blankery wydaje się na oddzielnych krążkach CD! I takie właśnie cudo o nazwie Organic Art dotarło do naszej redakcji. W swoim komputerowym życiu zjadłem oczy na niejednym blankerze, ale muszę powiedzieć, że czegoś takiego nie widziałem. Początki owszem, były trudne, bo 4 MB to tyle co nic, a szybkość 486 nawet z 12 MB pozwala na normalną pracę niektórych tylko opcji. Po prostej i skutecznej instalacji pod dowolnym Windows można śmiało przetestować nasz blanker. Tu krótka (?) chwila rozczarowania - najpierw pojawia się czarny ekran z napisem, że blanker musi się zainicjalizować, co trochę trwa. Potem już jest ładnie, jeszcze ładniej, a chwilami to nawet dech zapiera. Na wspaniale wyrysowanych tłach przetaczają się wszelakiego rodzaju animacje. Kryształy, trupie głowy, bulbony i inne takie, a przecież to tylko drobna próbka możliwości programu. Jakość oglądu zależy oczywiście od karty graficznej - minimum to 256 kolorów, a najlepiej miliony. Całość występów artystycznych uzupełnia czytana wprost z kompaktu muzyka, której jakość również zależy od naszej karty, ale tym razem dźwiękowej.







Wszystkim można oczywiście w programie dowolnie sterować. Wybór opcji jest niezwykle prosty, a cała gama dostarczonych algorytmów animacji i rysunków tła sprawia, że ów wybór zostaje sprowadzony bardziej do kategorii estetycznych niż progra-mowych.

Organic Art został stworzony przez ludzi zajmujących się od wielu lat animacjami komputerowymi i oprogramowaniem: Williama Lathama, którego dzieła możemy podziwiać w wielu światowych pismach i programach TV (jak choćby w „Beyond 2000" - „Poza rok 2000"), Marka Atkinsona zajmującego się sztuczną inteligencją, algorytmami programów przemysłowych, grafiką 3D, logiką rozmytą, czy sieciami neuronowymi. Oczywiście grupa twórców programu nie zamyka się w tych dwóch nazwiskach, ale już ci dwaj ludzie zapewniają wysoki poziom profesjonalizmu.

Podsumowując mu-szę powiedzieć, że puszczenie w ruch maszyny o nazwie Organic Art jest niezwykłym przeżyciem estetycznym i wprawdzie nie polecałbym tego systemu jako blankera nikomu z nieco wolniejszym komputerem, to użytkownicy szybkich pożeraczy bitów śmiało mogą się pokusić o zainstalowanie tego cacka.

Organic Art

PC

486 DX2 66
4MB RAM
CD ROM, Windows

Dystrybutor:

Optimus Bis
ul. Kopernika 10/12
Częstochowa
tel. (034) 65-29-74

Tomasz Kokoszczyński

Obcy - jak to Obcy - wyglą-dają z reguły, hmmm..., obco. Dowody znajdujemy wszędzie, na przykład w takich grach komputerowych jak UFO - Enemy unknown, Space Hulk, Alien Breed czy w filmach, na przykład w E.T., serii Star Wars lub w przereklamowanym Dniu Niepodległości. Wyjątkiem są tu jedynie ryczące świnie w Duke Nukem 3D, które od biedy się z czymś znanym kojarzą (zawartością obory? agencją ochrony?). Na dodatek zawsze rolę kosmicznych półgłówków odgrywają Ziemianie, którzy Obcym nie dorastają nauką i techniką do pięt (ooops, przepraszam, do przylg), co nijak nie przeszkadza dokopać Najeźdźcom w ostatecznej rozgrywce tak, że nawet atomy po nich zwiewają w popłochu.

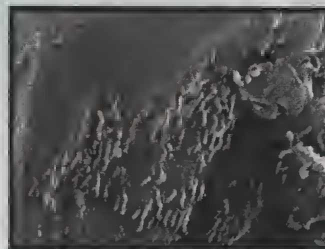


SPOTKANIE Z OBCYM

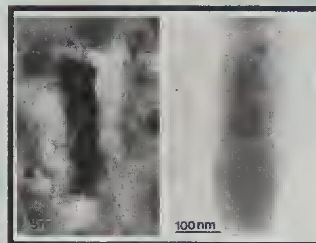
Rzeczywistość jest jednak bardziej prozaiczna i - co tu długo ukrywać - zdecydowanie bardziej przychylna mieszkańcom Ziemi. Nie udało się nam na razie wykryć obecności istot rozumnych na innych planetach Układu Słonecznego, brak jakichkolwiek doniesień o odkryciu ich w innych układach gwiezdnych lub galaktykach. Zresztą, nie ma się co dziwić - Wszechświat jest ogromny, znajdują się w nim miliony galaktyk z setkami milionów gwiazd w każdej. Gigantyczne odległości, „oceany" czasu pomiędzy gwiazdami (obiekt w odległości jednego miliarda lat świetlnych widzimy takim, jakim był miliard lat temu, a nie jaki jest obecnie), trudności z wychwyceniem bardzo słabych sygnałów... Na dobrą sprawę nawet nie wiemy, czy szukamy tego, co jest najbardziej oczywiste - jeszcze 2 wieki temu ludzkość nie wiedziała praktycznie nic o polu elektromagnetycznym, kilkadziesiąt lat temu nie przypuszczała, że jądra atomowe składają się z protonów i neutronów, a dopiero kilkanaście lat temu eksperymentalnie stwierdzono istnienie jeszcze drobniejszych cząstek materii - kwarków. Może więc w Naszej Galaktyce kwitnie komunikacja pomiędzy cywilizacjami, tylko my nie potrafimy jej usłyszeć?

Gdy nocą patrzymy w rozgwieżdżone niebo, z pewnością widzimy obszary, w których były lub są inteligentne istoty. Być może gdzieś, stosunkowo niedaleko, istnieje cywilizacja, z którą będzie można nawiązać kontakt. Na razie jednak nasze wyrafinowane, skomplikowane i nieprawdopodobnie drogie przyrządy z trudem są w stanie wykryć co większe planety wokół pobliskich gwiazd. Tym większym zaskoczeniem latem bieżącego roku był fakt, że na ślady życia w kosmosie - i to takiego, które nie potrafi wysyłać żadnych sygnałów - natrafiono głównie dzięki... ręce! Zwykłej ręce, która w początkach 1984 roku podniosła z lodów Antarktydy niewielki kamień. Meteoryt.

Ten mały kamyk (rys.1) ma zadziwiającą historię. Jego wiek szacuje się na 4.5 miliarda lat, miejscem „uro-dzenia" jest - formująca się w tym czasie - planeta Mars. Głaz był poddany działaniu, wtedy obficie występującej na Marsie, wody. Około 15 milionów lat temu, w wyniku uderzenia innego ciała niebieskiego (asteroidu lub komety) w powierzchnię Marsa, został wyrzucony w przestrzeń kosmiczną. Po niewyobrażalnie długiej wędrówce 13000 lat temu spadł na powierzchnię Ziemi, w lody Antarktydy (na obszar pola lodowego Allan Hills). A w 1984 roku odnalazła go amerykańska ekspedycja badawcza, która nadała mu oznaczenie ALH84001. Aż do 1993 roku nie zdawano sobie sprawy z tego, że pochodzi z Marsa. Dopiero bardzo specjalistyczne badania ujawniły, że jego struktura chemiczna odpowiada tej, którą zmierzyły sondy Viking podczas badań próbek marsjańskiego gruntu. A potem okazało się, że ALH84001 to bomba z opóźnionym zapłonem.



Rys.2. Marsjańskie osiedle wewnątrz ALH84001.

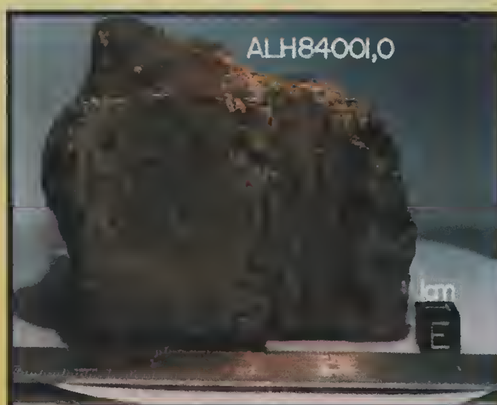


Rys.3. Po lewej struktury w ALH 84001, po prawej jądro komórkowe ziemskiej bakterii.

Wewnątrz znaleziono bowiem najprawdziwszych Marsjan! Może raczej coś, co po nich zostało, czyli skamieniałości. Na rys.2 widać małą kolonię struktur, która przypomina to, co zostaje po ziemskich bakteriach po miliardach lat. Co prawda podobne struktury mogą powstać w sposób nieorganiczny, a więc nie mający nic wspólnego z życiem, jednak szczegółowe badania chemiczne (trwały 2 lata!) ujawniły, że struktury te są jednocześnie miejscami, w których występują wysokie stężenia charakterystycznych dla organizmów żywych pierwiastków i związków chemicznych (takich jak na przykład organiczne molekuły zwane PAH). Jest to zbieżność, którą w sposób najbardziej przekonujący można wytłumaczyć tylko w jeden sposób: struktury są pozostałościami po marsjańskich bakteriach. Pewnym problemem jest fakt, że skamieliny są kilkukrotnie mniejsze od ziemskich bakterii (mają rozmiary od 1/100 ludzkiego włosa aż do 1/1000). Na rys.3 można jednak zobaczyć, że pomimo pewnej różnicy wielkości znaleziska z meteorytu ALH84001 (po lewej) bardzo przypominają na przykład pozostałości po jądrach komórkowych naszych bakterii. Na dodatek ostatnio odkryto na naszej poczciwej planecie bardzo małe bakterie, tzw. nanobakterie... Tak więc ci Marsjanie, o których możemy coś powiedzieć, różnią się „nieco" od stworów z gier typu Space Hulk (rys.4), również poziom ich rozwoju technologicznego zostawia wiele do życzenia.

Miliardy lat temu, gdy na Ziemi rodziło się życie, pobliski Mars miał bardzo zbliżone do ziemskich warunki: podobną atmosferę, wodę, temperaturę. Dlaczego tam nie mogłyby powstać żywe organizmy? A może powstały właśnie tam? Może na Ziemię trafiły właśnie w jakimś kawałku oderwanej od Czerwonej Planety skały? Może to my wszyscy jesteśmy dalekimi potomkami... Marsjan? Człowiek „panuje" na Ziemi zaledwie kilka dziesiątków tysięcy lat. Mgnienie oka w porównaniu do okresu panowania na przykład dinozaurów. Jest bardzo prawdopodobne, że czasu na Marsie było dostatecznie dużo, by rozwinęły się bardziej zaawansowane w rozwoju organizmy. Być może niedługo odkryjemy na Marsie pozostałości po naszych odległych w czasie braciach, prawdziwych braciach, powstałych w tym samym czasie z tego samego obłoku rozpraszającego światło niepozornej, żółtej gwiazdy na peryferiach galaktyki. Gwiazdy jakich wiele w bezmiarze Wszechświata...

Jarosław Chrostowski

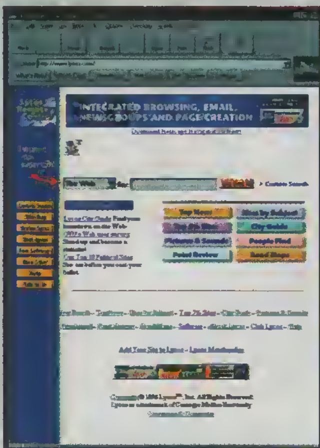


Rys.1. Meteoryt ALH84001. W środku są Marsjanie.



Rys.4. Marsjanin. Portret z profilu.

IGŁA W STOGU SIANA
CZĘŚĆ 2

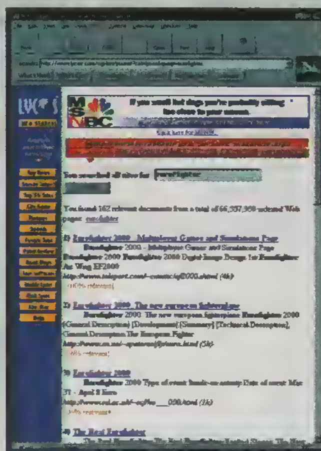

Rys.1. Witamy w Lycosie

Nie samą Altavistą internauta żyje. Aczkolwiek serwer:
http://www.altavista.digital.com
o którym pisałem w poprzednim odcinku, jest jednym z częściej odwiedzanych punktów w internecie, w których można wyszukiwać potrzebnych informacji, są też inne. Zakres usług, który dostarczają, często znacznie przewyższa Altavistę (choć trzeba pamiętać że to ona jest jedną z największych baz danych o internecie). Weźmy na przykład taki:
http://www.lycos.com

Lycos oferuje szereg ciekawych metod przeszukiwania internetu. Jak zwykle, możemy odnajdywać strony WWW, w których występuje podane słowo lub grupa słów. Tworzenie wzorca, według którego dokonujemy przeszukiwania, jest oparte na dość prostych zasadach, zbliżonych do tych, które opisywałem przy Altaviście. W widoczne na ekranie okno tekstowe należy wklepać poszukiwany ciąg znaków i kliknąć na „Go Get It". To wszystko. Jako operatora NIE we wzorcu wyszukiwania używa się znaku minus (-), tak więc sformułowanie:

computer -pentium

oznacza wyszukanie tych stron, na których występuje słowo „computer", a nie występuje „pentium".


Rys.2. Może tak znaleźć coś o Eurofighterze?

Znak kropki (.) napisany zaraz po podanym słowie oznacza, że otrzymamy odnośniki tylko do stron, na których szukane słowo występuje wyłącznie w podanej formie, na przykład:

computer.

zwróci strony ze słowem computer, ignorując wystąpienia typu computers itp. Znak dolara ($) ma dokładnie odwrotne znaczenie. Wpisanie

comp$

wyświetli odnośniki do stron z wyrazami computer, computers, ale też competition itp., znak $ oznacza bowiem dowolny zlepek liter. W Lycosie zaleca się wyszukiwanie całych słów, a nie na przykład symboli czy technicznych oznaczeń.

Gdy już wpiszemy to, co potrzebujemy znaleźć, Lycos zwróci nam listę odnośników do miejsc w internecie, w których występuje podany wzorzec. Każda pozycja listy zawiera „ocenę" Lycosa, czyli informację, na ile zdaniem komputera konkretny odnośnik odpowiada poszukiwanemu wzorcowi. Na przykład ocena [100% relevant] oznacza, że według Lycosa odnośnik w pełni odpowiada wpisanym przez użytkownika warunkom. Inna sprawa, że do wartości oceny nie należy przywiązywać zbyt wielkiej wagi...

Opisany wyżej sposób odnajdywania igły w stogu siana znany był z Altavisty. Lycos oferuje jeszcze wiele dodatkowych metod, na przykład przeglądanie serwerów pogrupowanych według tematów (opcja dostępna dzięki gadżetowi „Sites by Subject"). Takie przeglądanie znane jest m.in. ze sławnego YAHOO! Cała rzecz polega na tym, że jeśli szukamy czegoś poświęconego komputerom, klikamy na grupę Computers. Może coś z Windowsami? To klik na Windows. Może gierki pod Windows? To pac w Games. I tak dalej. Prosty sposób, który (wiem z doświadczenia) owocuje odnalezieniem wielu interesujących rzeczy, jednak nie zawsze tych, jakich chcieliśmy znaleźć gdy zasiadaliśmy przed monitorem.

Muszę przyznać, że z punktu widzenia przeciętnego użytkownika Lycos oferuje bardzo wiele możliwości podanych w przystępnej formie. Żeby nie być gołosłownym: istnieje możliwość odnajdywania wyłącznie grafik (gadżet „Pictures") lub dźwięków (gadżet „Sounds"). W pierwszym przypadku ujrzymy na ekranie listę plików w formatach GIF, JPEG lub MOV, w drugim będziemy mieli do czynienia z formatami WAV, SND, RA, AU. Mała rzecz, a cieszy.

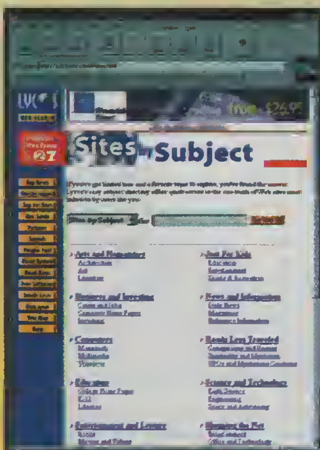
Ciekawą sprawą jest opcja „Road Maps" pozwalająca odnaleźć mapy (takie zwykłe, drogowe) wybranego fragmentu Stanów Zjednoczonych, choć przydać się ona może raczej dość bogatym turystom. Wystarczy podać namiary na jakiś punkt na mapie USA, żeby zobaczyć jego mapkę. Oczywiście, istnieje możliwość przewijania mapki oraz zwiększania i zmniejszania jej skali. Jednak prawdziwy bajer to możliwość namierzenia konkretnej ulicy i - UWAGA! - konkretnego człowieka. W tym ostatnim przypadku wystarczy podać... adres e-mailowy gościa! Naprawdę niezłe, choć jeszcze dość często nie udaje się namierzyć ofiary. Niestety, dla przeciętnego internauty z Polski, który nie wyjeżdża co tydzień do Stanów, jest to mało przydatna opcja.

Skoro o zabawie w małego szpiega mowa... Możemy również pobawić się w Jamesa Bonda używając opcji „People Find". Wystarczy wklepać nazwisko i/lub imię poszukiwanego (i/lub miasto, z którego pochodzi) i... mamy na ekranie spisy wszystkich osobników żyjących na terenie USA, którzy odpowiadają podanym kryteriom. Byś nawet nie przypuszczał, ilu ludzi w USA nosi twoje nazwisko...

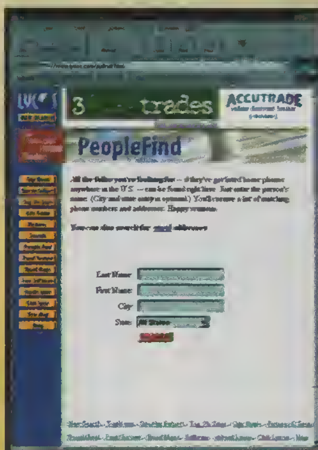
Inną ciekawostką Lycosa jest możliwość odnalezienia przewodników po miastach (jakiego kraju - chyba wiadomo). Kliknięcie w „City Guide" pozwala wybrać stan w USA, którym jesteśmy zainteresowani, po czym można już wybrać poszukiwane miasto. Jak zwykle: szkoda, że cała ta baza informacji nie ma nic wspólnego z Polską.

Odnajdywanie potrzebnych informacji jest jedną z najbardziej przydatnych funkcji internetu. Aby w pełni wykorzystać możliwości Sieci, trzeba jednak zapoznać się z możliwościami narzędzi, które mamy do dyspozycji. Zapraszam więc za miesiąc do kolejnego odcinka.

Jarosław Chrostowski



Rys.3. Wyszukiwanie według tematu.



Rys.4. Mały szpieg, czyli namierzamy gościa!



Rys.5. Włóczęga po miastach USA.

WEB NEWS

Jak każdy nowopowstały dział, także ten powinien ulegać pewnej ewolucji. Na początek proponuję wprowadzenie przewodniego tematu, któremu byłyby poświęcone cztery opisy na sąsiedniej stronie. Natomiast trzy teksty zamieszczone poniżej zawierałyby informacje o różnych, nie powiązanych tematycznie stronach WWW, także tych, które w swoich listach proponujecie zamieścić. A propos Waszych listów. Przypominam, że ciągle czekamy na pocztę od Was (może być e-mail, ale dołączcie zwykły adres pocztowy), w której podajecie swoje ulubione punkty w WWW (dwa słowa opisu też by się przydały). Proszę jednak, byście podawali wyłącznie adresy WWW (http://...), a nie na przykład e-mailowe! Nie nadsyłajcie całych stron wykazów, wyboru będę dokonywał wyłącznie spośród pierwszych 5 pozycji. Poza tym znacznie ułatwiłby nam pracę mały dopisek na kartce: Web News. Te osoby, których adresy znajdą się na stronach ŚGK, otrzymają od redakcji nasz najnowszy dysk CD. UWAGA! Wyboru dokonuję na zasadach sędziego w meczu piłkarskim (mały dyktator): decyzja nie podlega reklamacji. W tym miesiącu redakcyjna sierotka Małgosia w mojej osobie wylosowała Marcina Cieślaka z Radomia.

Dziś w menu kolejna porcja ciekawych miejsc w internecie. A motywem przewodnim będzie astronomia.

Jarosław Chrostowski

BLUE BYTE HOMEPAGE
http://www.bluebyte.com

Kto z nas nie zna Blue Byte'a? W końcu to tej firmie zawdzięczamy takie przeboje, jak The Settlers 2, Albion, Archimedean Dynasty czy Battle Isle 2220. Krótka włóczęga po serwerze firmy powinna zadowolić wszystkich miłośników wymienionych wyżej gier. Oprócz rozbudowanych opisów wspomnianych produktów znajdziesz tu screenshoty z nich oraz dema (i to w wersjach playable!). Dostępne są również poprawki (update) oraz triki ułatwiające zmagania z konkretnym produktem Blue Byte'a. Pod względem graficznym strony prezentują się całkiem nieźle, choć trochę skromnie jak na jednego z najlepszych producentów gier. Przydałoby się więcej tzw. bajeru no i - rzecz jasna - nowych produktów.



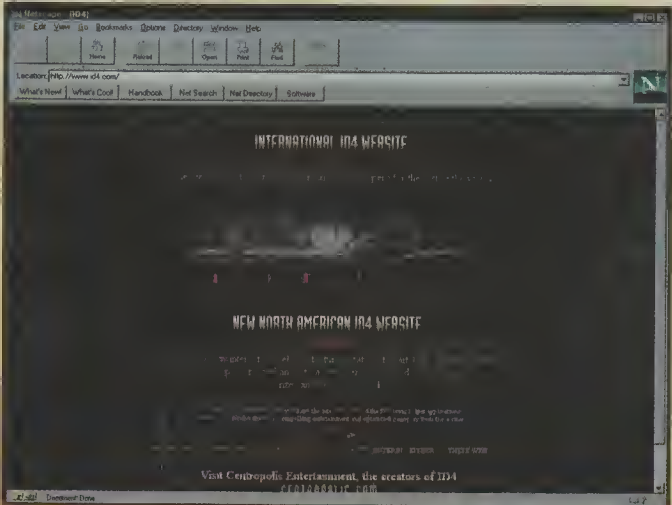
SCALA
http://www.scala.com

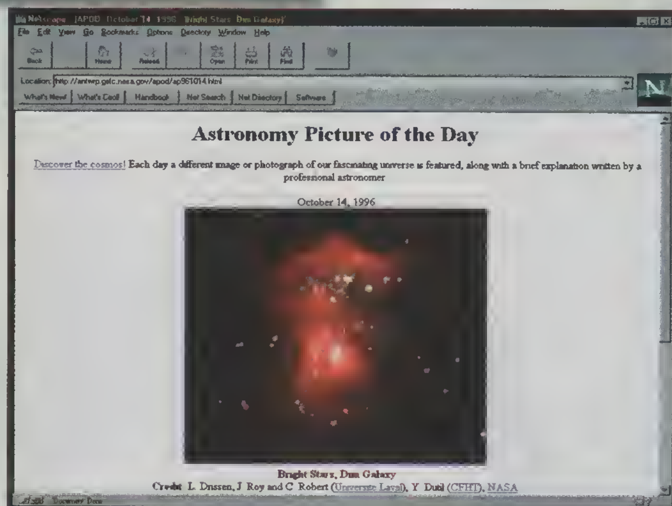
Firma Scala znana jest głównie miłośnikom Amigi, choć jej głównym zadaniem jest produkcja oprogramowania multimedialnego na różne komputery. Znajdziesz tu informacje o podstawowych produktach firmy: programach Scala MultiMedia, Scala MultiMedia Publisher, Scala InfoChannel. Zgodnie z duchem czasu najnowsze programy firmy dostępne są na pecety. Warto zajrzeć na strony opisujące oprogramowanie, gdyż w przypadku Scali słowo-wytrych: „MULTIMEDIA" idealnie pasuje do możliwości produktów. Niestety, jak na firmę, której podstawowym obszarem działania są multimedia, jej serwer WWW nie zachwyca fajerwerkami efektów, animacji, dźwięków. Namiary na serwer Scali przesłał Marcin Cieślak z Radomia.



INTERNATIONAL ID4 WEBSITE
http://www.id4.com

Najnowszy przebój z gatunku science-fiction, który przetacza się przez nasze kinowe ekrany, to Dzień Niepodległości (Independence Day). Niezależnie od ocen, jakie zbiera film, warto poświęcić mu przynajmniej parę minut. Ci, którzy nie byli w kinie, znajdą na tej stronie praktycznie wszystko o filmie: od krótkich życiorysów aktorów poprzez kadry z filmu na animacjach i efektach dźwiękowych kończąc. Można nawet przyjrzeć się projektom poszczególnych ujęć, rozrysowanym ręcznie w scenariuszu. Jedynym mankamentem strony - jak na ironię - jest właśnie duża ilość grafik, animacji i sampli, co powoduje, że czasam dość długo czeka się na ściągnięcie plików.

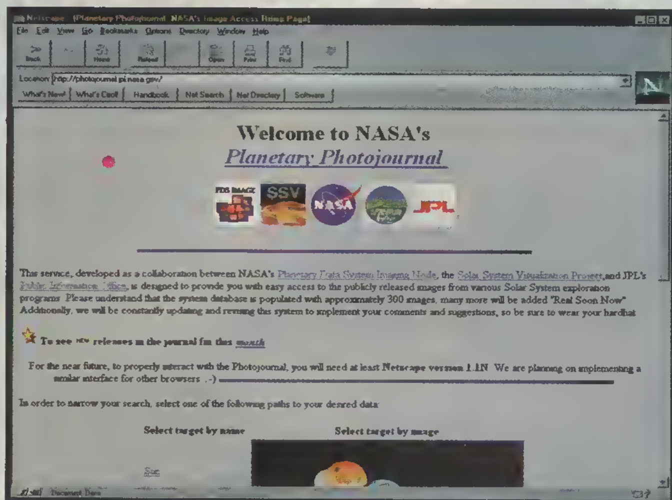




ASTRONOMY PICTURE OF THE DAY

http://antwrp.gsfc.nasa.gov/apod/ap961014.html

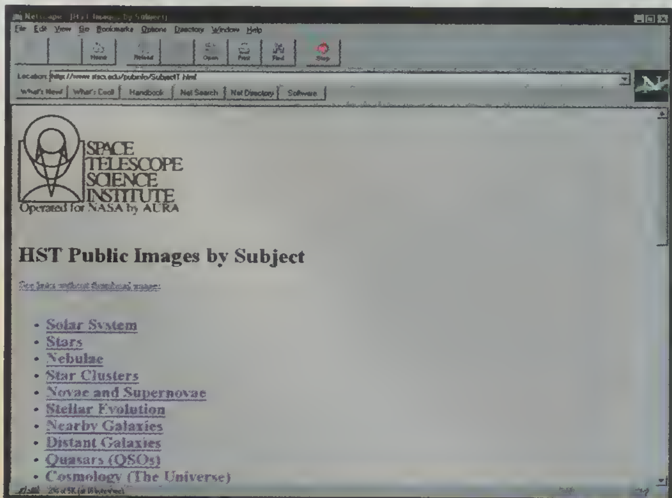
Świetny punkt startowy w krainę astronomii. Każdego dnia zmienia się zawartość strony, tak więc praktycznie przy każdej nowej wizycie podziwiać można inne zdjęcie naszego fascynującego Wszechświata. Najprostszą formą wędrówki po zawartości strony w poszczególnych dniach jest zmiana daty w nazwie dokumentu, na przykład zamiast ap961014.html (zdjęcie z 14 października) można wklepać ap960915.html itd. Dużą zaletą tego punktu WWW jest fakt, że do zdjęć dołączany jest fachowy komentarz (w języku angielskim). Po kliknięciu na zamieszczoną na stronie grafikę uzyskuje się dostęp do powiększonej wersji fotografii. Poważną wadą jest dostarczanie grafik wyłącznie w formacie gif, co redukuje liczbę kolorów do 256. Tym niemniej zamieszczane zdjęcia są często wręcz fascynujące.



WELCOME TO NASA'S PLANETARY PHOTOJOURNAL

http://photojournal.jpl.nasa.gov

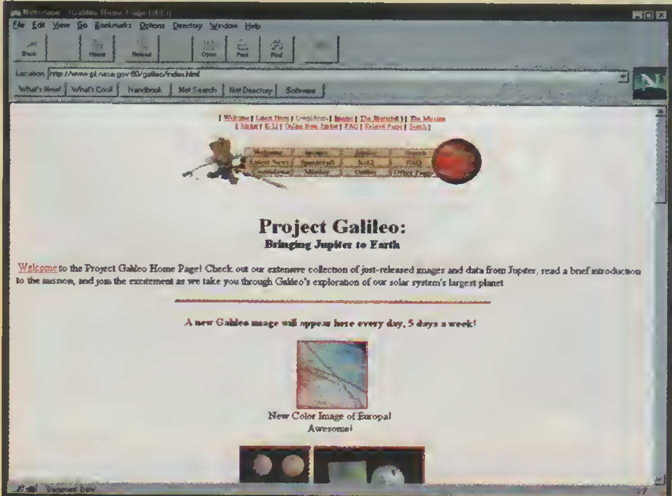
Bardzo estetycznie i przyzwoicie opracowane strony ze zdjęciami planet Układu Słonecznego uzyskanymi podczas kolejnych misji sond kosmicznych wysyłanych przez NASA. Rewelacyjne fotografie! Ciekawy jest sposób wyszukiwania grafik, gdyż po wyborze planety można skoncentrować się albo na niej samej, albo na którymś z satelitów, przy czym istnieje możliwość wyboru typu sondy międzyplanetarnej, z której uzyskano fotografie wybranego obiektu. Jako wynik przeszukiwania bazy danych otrzymujemy wykaz znalezionych pozycji wraz ze zmniejszoną grafiką (tzw. thumbnail). Po kliknięciu wchodzimy na stronę z obszernym opisem, z której można ściągnąć powiększoną wersję fotografii. Świetna rzecz dla miłośników pozaziemskiej przyrody.



HST PUBLIC IMAGES

http://www.stsci.edu/pubinfo/SubjectT.html

Kosmiczny Teleskop Hubble'a (Hubble Space Telescope - HST) słynie z dostarczania niezwykłych zdjęć, z których część dostępna jest na tej stronie WWW. Fotografie podzielono na grupy tematyczne (gwiazdy, mgławice, nowe i supernowe, bliskie galaktyki itp.), a przy każdej grafice umieszczono jej pomniejszoną wersję. Ze względu na dużą ilość tych przeglądówek ładowanie strony może potrwać dość długo (wystarczy kliknąć na pierwszy odnośnik na stronie by wczytać ją bez przeglądówek). Po kliknięciu na wybrane zdjęcie można przejść na stronę zawierającą szereg związanych tematycznie fotografii obiektu i ich krótkie opisy. Niektóre zdjęcia są szokującej jakości - jpegi potrafią mieć prawie megabajt długości, co odpowiada rozdzielczościom powyżej 2000 x 2000 pikseli. Polecam w szczególności zdjęcie wybuchającej gwiazdy Eta Carinae.



PROJECT GALILEO

http://www.jpl.nasa.gov:80/galileo/index.html

Bardzo profesjonalnie opracowane strony poświęcone sondzie kosmicznej Galileo, która aktualnie błąka się w okolicach Jowisza. Jest wszystko: od danych i zdjęć próbnika, poprzez fotografie startującego promu kosmicznego z sondą na pokładzie aż do nieprawdopodobnych wręcz zdjęć planetoid, Jowisza i jego satelitów. Oprócz materiałów z Galileo strony oferują odnośniki do materiałów uzyskanych przez teleskop Hubble'a, sondy Pioneer i Voyager. Ciekawostką jest możliwość uzyskania informacji o bieżącym położeniu sondy w przestrzeni. Jedna z lepszych stron poświęconych astronomii.



BEZ PRĄDU

Czołem! Właśnie odcięto prąd i całe gremium readakcyjne zmuszone zostało do oderwania się od Duke Nukem 3D. Widzę właśnie, jak z rosnącą paniką rozglądają się dokoła, nie wiedząc, co ze sobą zrobić. Jeśli i w Twoim domu wysiadła instalacja elektryczna, brutalnie wyrywając Cię ze świata gier komputerowych, pozwól, że przedstawię tajniki zabawy, która dopływu energii nie wymaga. Wszystko, czego potrzeba, to ołówek, parę kartek papieru i odrobina wyobraźni...

Zapraszam do lektury nowej rubryki ŚGK, która (o zgrozo!) niewiele będzie miala wspólnego z komputerami. W ciągu kilku najbliższych miesięcy, a może nawet dłużej, będę się zajmował „rozrywką nieelektroniczną" (czyli nie wymagającą prądu). Przedstawię kilka najpopularniejszych gier fabularnych (czyli RPG ołówkowo-papierkowych), najbardziej znane systemy bitewne, w których rozgrywki toczą się przy użyciu metalowych figurek, a także objawienie ostatnich lat, choć jak niektórzy twierdzą - przekleństwo, czyli gry karciane. Postanowiłem nie nudzić przydługimi wyjaśnieniami dotyczącymi RPG. Niezorientowanych odsyłam do numerów 10/94 - 12/94 ŚGK, w których Jacek Piekara dość obszernie opisał gry fabularne i prawa, jakimi się rządzą. Dla zasady wspomnę jedynie, że zabawa polega na wcielaniu się wraz z przyjaciółmi w wyimaginowane postacie i wspólnym przeżywaniu fantastycznych przygód dzięki wyobraźni mistrza gry (ufff... to chyba najkrótsza i najbardziej banalna definicja gier fabularnych wszechczasów). Uznałem, że na dobry początek wypada się zająć jednym z najstarszych systemów, bez wątpienia najpopularniejszym, a także dla wielu ciągle najlepszym, czyli Advanced Dungeons & Dragons.

Wersja AD&D, która jest obecnie w sprzedaży, to już druga edycja. Z ponownym wydaniem tej gry wiąże się historia zabawna, aczkolwiek - co tu dużo mówić - głupia. Niewielu graczy orientuje się, że decyzja o napisaniu nowej edycji nie została podjęta tylko w celu poprawienia oraz unowocześnienia mechaniki gry. Jedną z przyczyn stała się nagonka massmediów na RPG w latach osiemdziesiątych, kiedy to m. in. oskarżano TSR (wydawcę AD&D) o nakłanianie młodzieży do satanizmu. Afera ta wybuchła po wydaniu dodatkowego podręcznika „Manual of planes", w którym dość frywolnie opisano m.in. dziewięć kręgów piekielnych. Dla ciekawostki dodam, że materiały zawarte w owym dodatku stały się podstawą do opracowania, tym razem w nieco łagodniejszej formie, niedawno wydanego „Planescape". No cóż, czasy się zmieniają.

Dobrze, nie będę więcej się rozpisywał o historii AD&D, a zamiast tego zajmę się opisaniem zalet i wad tej gry.



Każdy system RPG ma tak zwany podręcznik podstawowy, czyli księgę zawierającą materiały i zasady niezbędne do rozpoczęcia zabawy. W przypadku AD&D „podstawek" jest kilka, fakt uważany przez wielu za plus, a przez innych za minus. Duża ilość podręczników niezbędnych do gry pozwoliła autorom zamieścić w nich znacznie więcej informacji, niż byłoby to możliwe w przypadku jednego, nawet bardzo opasłego tomu. Niestety, skompletowanie zasad wiąże się ze sporymi wydatkami. Przeglądając foldery reklamowe TSR-u można się doliczyć pięciu „podstawek", według mnie do gry niezbędne są trzy pozycje (dostępne także w języku polskim): „Player's Handbook" („Podręcznik gracza"), „Dungeon Master Guide" („Podręcznik mistrza podziemi") oraz „Monstrous Manual" („Księga potworów").

Podstawy mechaniki gry zawiera pierwszy z wymienionych podręczników. „Podręcznik gracza" dzieli się na kilka rozdziałów; w każdym z nich są opisane szczegółowo zasady dotyczące walki, magii, poruszania się itd. Trzeba przyznać autorom, że kolejność, w jakiej przedstawione są przepisy, została dobrze przemyślana i ułatwia czytanie.

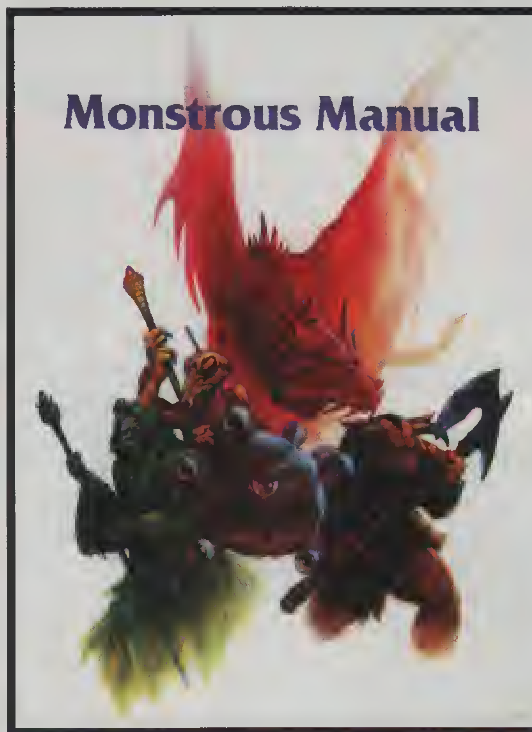
Na wstępie opisano współczynniki bohaterów oraz sposoby ich generowania. Weterani komputerowych rolplejówek poczują się swojsko, widząc znajome „strength" (siła), czy też „dexterity" (zręczność). Każdy z sześciu współczynników (siła, zręczność, budowa fizyczna, inteligencja, mądrość, charyzma) został wyczerpująco opisany. Wiele do życzenia natomiast pozostawiają sposoby losowania postaci. Każda z sześciu metod przedstawionych w podręczniku jest zbyt przypadkowa, co w efekcie oznacza, że gracze nie zawsze będą mogli wcielić się w herosa, jakiego ukształtowała ich wyobraźnia. Nie jest to jednakże wielkim problemem i z własnego doświadczenia wiem, że większość mistrzów gry omija tę przeszkodę bez większych trudności.

W drugiej części podręcznika opisane są rasy, spośród których gracze muszą wybrać najbardziej im odpowiadającą. Znaleźli się tu głównie przedstawiciele gatunków znanych z kart dzieł Wielkiego Mistrza Tolkiena, czyli długowieczne elfy, twarde jak skała krasnoludy oraz ich krewniacy gnomy, wiecznie roześmiane halflingi (czyli hobbici), półelfy (hybryda człowieka i elfa) oraz zwyczajni, normalni ludzie. Oprócz krótkiego opisu zwyczajów i tradycji, znajdują się tu zasady specjalne dotyczące członków poszczególnych ras (przykładowo krasnoludzka odporność na trucizny) oraz tabele służące do losowania wieku wzrostu i wagi postaci. Polecam zmianę sposobu generowania wzrostu elfów, które według podręcznika mogą osiągnąć najwyżej niepełne 170 cm. Nie wiem, jak Tobie, ale mnie ta szlachetna rasa kojarzy się raczej z osobnikami smukłymi, mierzącymi co najmniej 180 cm.

Trzeci rozdział traktuje o profesjach dostępnych dla graczy. Jest to jedna z najważniejszych części podręcznika, gdyż od wyboru zawodu będzie zależał sposób, w jaki odgrywany będzie bohater (butny wojownik lub spokojny mag itp.). W AD&D można się wcielić w paladyna, łowcę, wojownika, maga (w tym także nekromantę, iluzjonistę i wielu innych „magusów"), kapłana, druida, złodzieja oraz barda. Każda profesja oprócz opisu ma własne tabelki awansu i specjalne umiejętności (np. umiejętność paladyna leczenia chorób siłą wiary). W kolejnych rozdziałach przedstawiono zasady dotyczące charakteru, dodatkowych umiejętności, ekwipunku i obciążenia, magii, punktów doświadczenia oraz walki.

Tu chciałbym się na chwilę zatrzymać. Zasady walki w AD&D są przez wielu uważane za bar-





dzo kiepskie, wynika to z ich prostoty w porównaniu z przepisami w innych systemach. Jednakże przede wszytkim AD&D-owską walkę oskarża się o absolutny braku realizmu. Chciałbym tylko stwierdzić, że gra ta została pomyślana jako „heroic fantasy", co oznacza, że bohaterowie nie powinni w trakcie przygód padać jak muchy. Jednakże ci, którzy preferują krwawe jatki (wiem, że gdzieś tam jesteście), nie muszą się obawiać - właśnie dla nich są opcjonalne zasady trafień krytycznych, dzięki którym sesje mogą spłynąć krwią (oczywiście, jedynie w przenośni).

Poza wspomnianym brakiem realizmu, który notabene jest kwestią dyskusyjną, rozdział dotyczący walki jest chyba jedną z najlepiej opracowanych części książki. Pozostałe stronice zawierają informacje o skarbach, spotkaniach losowych, bohaterach niezależnych (czyli postaciach kontrolowanych przez mistrza gry), oświetleniu i o tym, jak wpływa ono na przebieg gry, a także o sposobach podróżowania w medewialnej rzeczywistości świata gry.

„Podręcznik mistrza podziemi" rozszerza zasady z „Podręcznika gracza" i na dobrą sprawę jest niezbędny tylko osobie, która będzie „prowadzić" grę. To samo odnosi się do „Księgi potworów", której tajemnice powinien znać tylko mistrz gry. Swoją drogą owe tomisko, zawierające ponad 600 opisów różnych monstrów i stworów, jest absolutnie niezbędne do odpowiedniego „ożywienia" towarzystwa.

Oprócz „podstawek" większość systemów, w tym także AD&D, doczekało się podręczników dodatkowych, zawierających rozszerzenia zasad, firmowe przygody, nowe rasy i profesje dla graczy. W przypadku Advanced Dungeons & Dragons „sourcebook'ów" ukazały się setki. Nikt chyba nie potrafiłby ustalić dokładnej liczby rozmaitych dodatków, jakie na przestrzeni lat ukazały się nakładem TSR. Do najważniejszych należą „Campaign Settings", zwane przez graczy „światami". Do tej pory opracowano ich jedenaście (z czego trzy już się nie ukazują):

„Greyhawk" - bogato opisany świat fantasy nieco przypominający średniowieczną Europę (oficjalnie jeszcze dostępny, ale w zasadzie nie do kupienia);

„Forgotten Realms" - baśniowy glob Torilu, który daje możliwość gry w każdej ze znanych kultur - zarówno średniowiecznych, jak i starożytnych;

„Dragonlance" - znany głównie z serii książek świat szlachetnych rycerzy i majestatycznych smoków, który przeszedł przerażające kataklizmy;

„Ravenloft" - świat gotyckiego horroru;

„Dark Sun" - miejsce, w którym bukłak wody wyznacza granicę między życiem a śmiercią;

„Al - Quadim" - baśnie tysiąca i jednej nocy (ciągle w sprzedaży, ale już nie drukowany);

„Lankhmar" - świat opracowany na podstawie serii książek Fritza Leibera, znanego autora literatury SF;

„Spelljammer" - system pozwalający na podróże pomiędzy światami za pomocą magicznych statków zdolnych do przebywania ogromnych przestrzeni kosmicznych („setting" nie jest już drukowany, jako że pomysł nie chwycił, jednakże podręczniki są jeszcze w niektórych miejsca do zdobycia);

„Planescape" - system umożliwiający zbadanie sfer egzystencji obcych normalnym istotom;

„Mystara" - świat opracowany głównie dla początkujących, przy czym do większości dodatków dołączone są również kompakty z efektami dźwiękowymi;

„Birthright" - najnowszy świat, w którym każdy z graczy wciela się w postać bogatego i wpływowego szlachcia obdarzonego niezwykłymi zdolnościami (plotki głoszą, że ostatnie dziecko TSR-u bije wszelkie rekordy sprzedaży).



Oho! Któryś z redaktorów zauważył wreszcie, że ktoś potajemnie odłączył dopływ prądu siekierą (he, he). Ekipa remontowa za kwadrans naprawi uszkodzenia, więc muszę kończyć. Na pożegnanie mam informacje o nowych podręcznikach do AD&D, które do końca tego roku ujrzą światło dzienne. Najważniejsza jest nowa edycja „Dragonlance", który tym razem został opracowany jako oddzielny system, z nowymi zasadami opartymi na „storytellingu" (o „storytellingu" postaram się w przyszłości wspomnieć nieco więcej). Oprócz tego ukażą się nowe zasady magii „Player's Options: Spells&Magic", „The World Builder Guidebook" - zawierający porady dla tych, którzy chcieliby stworzyć własny świat, a także cała masa przygód i książek z zasadami.

Pora kończyć - komputery już włączone. Jeżeli masz jakieś uwagi bądź pomysły, pisz na adres redakcji z dopiskiem „Bez prądu". Za miesiąc postaram się opisać jeden z najlepszych systemów bitewnych „Necromunda". Oczywiście, najpierw znów odłączę w redakcji prąd.

Jezekal „Badass"
(Michał Nowakowski)

PS. Informacje o najnowszych dodatkach otrzymaliśmy dzięki uprzejmości firmy ISA sp. z o.o. z Warszawy. Materiały udostępnił sklep „Złoty Smok" z Bydgoszczy.

System - Advanced Dungeons&Dragons. Wydawca - TSR. Wydawca polskiej wersji - TM-SEMIC. Rodzaje potrzebnych kostek: d4, d6, d10, d12, d20. Cena podręcznika: „Podręcznik gracza" - 7 zł, „Przewodnik mistrza podziemi" - 50 zł, „Księga potworów" - 57 zł

Oceny:
- Grywalność: 7/10
- Przejrzystość zasad: 8,5/10
- Opis świata gry: (zależny od zakupionego wydania)
- Jakość wydania: 7,5/10
- Ogółem: 8/10

MULTIPLICITY

czyli „Mężowie i żona"



„Chcę być reżyserem filmowym, ale chcę być także dobrym ojcem dla moich dzieci i dobrym mężem dla swojej żony. Mało tego, jak każdy chcę zrealizować swoje marzenia, które nie mają nic wspólnego z pełnieniem wymienionych wcześniej ról. Każdy z nas pełni w życiu wiele ról i w toku tego procesu różne elementy naszej osobowości wchodzą ze sobą w konflikt. Chciałem pokazać, co może się zdarzyć, kiedy te elementy zaczną żyć własnym życiem."

Harold Ramis, reżyser.

Codzienne życie niemal każdego śmiertelnika to nieustanny kompromis między obowiązkami a przyjemnościami. Chris Miller w opowiadaniu „Multiplicity" zaproponował dość ciekawe rozwiązanie, które zafascynowało twórców komedii „Mężowie i żona." W efekcie autor napisał scenariusz filmu, który odpowiada na pytanie: Czy klonowanie jest sposobem na wszystkie nasze problemy?

Doug Kinney jest przeciętnym Amerykaninem. Pracuje w firmie budowlanej, ma wspaniałą rodzinę. Jednak ogrom obowiązków zawodowych i domowych coraz częściej zdaje się go przerastać. Doug zapomina o sprawach rodzinnych, jest przewrażliwiony, a jego ekipa remontuje niewłaściwą posesję... Idealnym rozwiązaniem może być klonowanie. Wkrótce sobowtór, zwany po prostu Drugim, przejmuje obowiązki zawodowe Douga, ten zaś może z powodzeniem stać się wzorowym ojcem. Po kilku tygodniach monotonne zajęcia domowe zaczynają go nużyć. Doug pragnie większej swobody. Wyjściem jest Trzeci, domator bez reszty oddany rodzinie. Prawdziwe kłopoty rozpoczną się jednak dopiero wtedy, gdy Drugi postanowi również zakosztować wolności. Efektem będzie kolejny klon, ale kopia kopii okaże się daleka od doskonałości.

Reżyserem filmu został Harold Ramis, twórca popularnej komedii „Dzień świstaka" i obydwu części „Pogromców duchów". W roli głównej obsadził Michaela Keatona, jednego z najwszechstronniejszych amerykańskich aktorów, znanego choćby z dwóch pierwszych części „Batmana". Partneruje mu Andie MacDowell.

Realizację „Multiplicity" poprzedziły blisko 8-miesięczne przygotowania. Zdjęcia rozpoczęły się w sierpniu 1995 roku i ze względu na skomplikowane efekty specjalne trwały aż 98 dni. Główny producent filmu, Trevor Albert, tak oto ocenia pracę na planie: „Ten film nie mógłby powstać bez dostępnej dzisiaj techniki komputerowej. Przy jego realizacji zastosowano wiele unikalnych technik." Odpowiedzialnym za efekty specjalne był Richard Edlund, zdobywca czterech Oscarów (m.in. cała gwiezdna trylogia George'a Lucasa i „Poszukiwacze zaginionej Arki"). O pracy swojego zespołu powiedział: „Dla Harolda Ramisa to normalny film z wyjątkiem tego, że gra w nim czterech Michaelów Keatonów. Zastosowaliśmy więc połączenie nowoczesnej techniki i tradycyjnych metod." W jednej ze scen Doug pokazuje Drugiemu pokój w garażu, w którym tamten ma zamieszkać i jednocześnie obydwaj rozmawiają, pojawiając się w tym samym kadrze. Przy realizacji tej i innych scen (Doug i klony występują razem niemal w całym filmie) korzystano z techniki podzielonego obrazu i komputerowego kierowania kamery. Klona zastępował dubler, o warunkach fizycznych zbliżonych do Michaela Keatona. Nagrywał on na niewielkiej kamerze video grę aktora. Po zakończeniu pierwszej części ujęcia, Keaton zmieniał fryzurę, kostium i charakteryzację, po czym wcielał się w Drugiego. I tym razem towarzyszył mu dubler z monitorem, w którym odtwarzano nakręconą scenę. Dzięki temu aktor mógł lepiej synchronizować dialog i mimikę. Na planie znajdowała się pracownia efektów specjalnych - Boss Film Studio, której dwunastu techników na bieżąco montowało cyfrowo wszystkie ujęcia tak, że reżyser mógł natychmiast obejrzeć całą scenę. Po raz pierwszy efekty specjalne tworzono na planie, gdyż czynnik szybkości był decydujący. Oczywiście, były to wstępnie przygotowane efekty, a kończono je w pracowniach Boss Film Studio. Każdy z klonów jest inny, dlatego też Michael Keaton ściśle współpracował ze specjalistami od charakteryzacji, kostiumów oraz gwary i dialektów. Zdjęcia zaczynano od filmowania Drugiego, najbardziej kulturalnego. Potem przychodziła kolej na Douga, a następnie na Trzeciego, z kilkudniowym zarostem i zabłoconymi butami. Czwarty, najbardziej infantylny, pojawiał się zwykle na końcu.

W efekcie powstała zabawna komedia o problemach życiowych i o kolejnych, które pojawiają się, gdy chcemy te pierwsze rozwiązać za pomocą klonowania. „Mężowie i żona" trafi na ekrany kin 22 listopada dzięki firmie Syrena Entertainment Group.



KONKURS

Pytanie konkursowe:

Kto jest reżyserem dwóch pierwszych filmów o Batmanie?

Odpowiedzi należy nadsyłać na adres redakcji do 5 grudnia wyłącznie na kartach pocztowych z naklejonym kuponem. Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy upominki ufundowane przez dystrybutora filmu - firmę Syrena Entertainment Group.

Tytuł: Mężowie i żona
Tytuł oryginalny: Multiplicity
Reżyseria: Harold Ramis
Scenariusz: Chris Miller i Babaloo Mandel
Zdjęcia: Laszlo Kovacs
Muzyka: George Fenton
Efekty specjalne: Boss Film Studio
Obsada: Doug Kinney (Michael Keaton), Laura Kinney (Andie MacDowell), Zack Kinney (Zack Duhame), Jennifer Kinney (Katie Schlossberg), dr Owen Leeds (Harris Yulin) i inni
Produkcja: Trevor Albert Productions dla Columbia Pictures
Dystrybucja: Syrena Entertainment Group
Czas: 117 minut

KONKURS! KONKURS! KONKURS!

TOY STORY

„Toy Story" to pierwszy pełnometrażowy film w całości stworzony przez komputer. Opisywaliśmy go już szczegółowo w numerze 3-4/96, przypominamy więc pokrótce, że jest to opowieść o świecie zabawek, świecie wygenerowanym z komputera za pomocą 1561 ujęć techniki cyfrowej, w którym ani jedna z 76 postaci oraz jakikolwiek element tła czy dekoracji nie powstały w warsztacie grafika czy animatora.

Komputerowo-filmowy świat „Toy Story" dzięki firmie Imperial Entertainment trafił właśnie na kasety wideo do tzw. domowej wideoteki. ŚGK daje Ci szansę zdobycia atrakcyjnych nagród związanych z filmem. Wystarczy odpowiedzieć na pytania:

1. Jak mają na imię główni bohaterowie filmu?

2. Jaka firma wykonała całość prac komputerowych związanych z „Toy Story"?

Odpowiedzi należy nadsyłać do 5 grudnia wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym.



KONKURS! KONKURS!



KUPIĘ

Grę na PC „Fate Gates of Dawn", 100 % odpowiedzi na oferty cenowe. **Michał K. Kozina, ul. Krzemowa 4/6, 80-041 Gdańsk.**

Grę „Railroad Tycoon Deluxe" na PC. Może być CD. **Piotr Szołtysik, ul. Chełmońskiego 3b/6, 41-707 Ruda Śl. 7.**

Komputer IBM z: CD ROM, kolorowy monitor. Cena około 2000 zł. w bardzo dobrym stanie. **Tomasz Pindara, ul. Świerk 86/1, 05-400 Otwock.**

Grę Harpoon na A 500 za rozsądną cenę lub zamienię na inne gry strategiczne lub czasopisma komputerowe. Bardzo pilne! **Zbigniew Józwik, ul. M. C. Skłodowskiej 96/84, 59-301 Lublin.**

Grę Pirates oraz inne gry strategiczne do C 64. Pokryję koszty przesyłki. **Marcin Pietkiewicz, ul. Wysoka 65/2, 64-920 Piła.**

Grę Championship Manager 2 na PC CD. **Krzysztof Zega, ul. W. Łokietka 5/37, 47-232 Kędzierzyn Koźle, tel. (077) 832528 (po 20:00).**

Gry na Amigę 500 / 600: Skaut Kwa-termaster, Premier Manager 2, Pole Walki, Franko, The Crazy Revenge, Kupiec, Misja Harolda, Soccer Stars 96, Simcity 2000, Skarabeusz, Olimpiada 96, Mistrz Polski 96, Bez Kompromisu, Duna 2, Colonization, Teenagent, Giełda Światowa, Alfabet Śmierci, Settlers, Red Storm Rising, Ishar 2, Fields of Glory oraz inne. **Robert Pruszewski, ul. Benisławskiego 22c/12, 81-173 Gdynia.**

RÓŻNE

Komputery PC z markowych podzespołów. Modernizacja i nowe. Gwarancja! Oprogramowanie i gry. **Jarosław Ząbczyk, ul. Graniczna 4/919, 00-130 Warszawa, tel. 389350, fax 6365753.**

Poszukuję wszystkiego co związane z Mengą i Anime (głównie z serialu Sailor Moon). **Bartek Chajec, ul. Z. Nałkowskiej 8/9, 59-220 Legnica, tel. (078) 56-17-21.**

Korespondencyjny PC - K ogłasza nabór nowych członków. Istniejemy dwa lata. Zrzeszamy ponad 70 członków. Zawsze służymy radą. Znaczek zwrotny = 100 % odpowiedzi. **Jędrzej Korzeniewski, Mała Piaśnica, 84-106 Leśniewo.**

Baza adresów posiadaczy konsol Sony PSX i Segi Saturn działa od kilku miesięcy. Poszukam adresy z całej Polski. Napisz a otrzymasz adresy nowych kumpli. Załącz dwa znaczki. **Janusz Bachorski, ul. Ligi Polskiej 5/32, 87-100 Toruń.**

Na życzenie wykonam na płytach CD ROM lub zarchiwizuję każdą grę lub program do 680 MB. **Andrzej Dragon, Stettiner Str. 21, 5000 Koln, tel. 00492196973660, fax 004921965240, eMail: bcze@ad.com.**

Ultimata Cheat Book, książka ta zawiera kody do większości gier doopodobnych i nie tylko. Prześlij mi kopertę ze znaczkiem i 1 zł, a otrzymasz pełna 10 stron A4. **Marcin Piszczek, ul. Pomorska 14f/66, 60-333 Gdańsk, tel. 57-89-44.**

Klub Manga i Anime HIKARI (koperty ze znaczkiem zwrotnym mile widziane). **Michał Grzywacz, ul. Białobrzeska 26/36, 02-365 Warszawa, tel. (022) 22-58-31.**

Aterowcy! Właśnie ukazał się trzeci numer magazynu Atari Power (XL, ST, Jaguar). **Andrzej Soja, os. Kazimierza Wielkiego 6d/6, 56-200 Góra.**

Nawiążę kontakt z wszystkimi amigowcami, którzy robią coś więcej niż grają. Planuję przyjąć nowych ludzi do mojej grupy Anchor Ground. **Sławomir Przyłucki, os. 40-lecia PRL 2b/9, 62-004 Czerwonak, tel. (061) 120-266.**

Nawiążę kontakt z osobami posiadającymi PC w celu założenia klubu korespondancyjnego. **Damian Jamróz, ul. Leśna 1, 47-303 Krapkowice, tel. (077) 662816.**

Zakładam klub korespondancyjny użytkowników PC. Wymiana gier, porady techniczna. Nowo wstępujący członek otrzyma kilkadziesiąt MB na twardziela. **Przemysław Osuch, os. XXX-lecia 2/12, 57-402 Nowa Ruda, tel. (0791) 88-30.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Sony PlayStation. 100% odpowiedzi po przesłaniu znaczka i koperty zwrotnej. Sprzedam komputer Amiga 1200 za 800 zł. **Andrzej Hofman, ul. I Armii Wojska Polskiego 4/41, 43-303 Bielsko Biała.**

Korespondencyjny klub PC oferuja porady, opisy i recenzje gier oraz wymianę gier i doświadczań. Przyślij dyskietkę oraz znaczek zwrotny za 75 gr. **Marek Pluta, ul. Koniewicza 93/4, 16-400 Suwałki, tel. (087) 66-73-36.**

WYMIENIĘ

Kompakty na CD 32: Morph (22 zł.), Dragona Tone (25 zł.), Bump'n'Burn (38 zł.) sprzedam lub wymienię na Ufo Enemy Unkown, Halmdall 1,2, Powers Games lub inne kompakty z grami RPG. **Stanisław Sękowski, ul. Kobylska 2/1, 97-406 Racibórz.**

Grę Utopia - oryginalną + 6 miesięczników PC Sharewere na oryginalną grę Colonization na PC, może być PL. **Dariusz Świątecki, ul. Szkolna 15/48, 87-700 Aleksandrów Kuj., tel. 41-05.**

Grę Super Straetfighter II na Snasa na Mortal Kombat 3 - dopłacę ok. 70 zł. **Marcin Witczak, ul. Kościuszki 4/6, 62-800 Kalisz, tel. (062) 57-52-86 (dzwonić wieczorem).**

Zamienię Pegasus 16 bit - czyli Sega Mega Drive + 2 joypady + 20 nowych cartridge z grami na konsolę Sony Playstation ! Pegasus - Sega Mega Drive na gwarancji do lutego'97. **Kamiński Waldemar, ul. Łabendzińskiego 2/4, 85-797 Bydgoszcz, tel. (052) 43-46-11.**

Amigę 500 1 MB, amulator PC - 286, osprzęt + 700 zł. na PC 386 DX 40, 4 MB RAM, HDD, VGA, monitor mono/kolor lub Amigę z osprzętem na monitor kolor SVGA 14". Lub sprzedam za 420 zł. **Łukasz Górski, ul. Książąt Pomorskich 10/7, 89-604 Chojnice, tel. (0531) 739-02 (po 20:00).**

Amigę CD32 (stan bardzo dobry) + 5 CD na Amigę 500, 500+, 600 lub CDTV. **Krzysztof Dobrzyniak, ul. Sikorskiego 27/57, 95-035 Ozorków.**

D32 + promodula + HDD 580 MB + 4MB RAM + klawiature + mysz + dodatki + oprogramowanie na Sony PlayStation + dodatki. **Michał Olasiewicz, ul. Dworcowa 10/10, 85-010 Bydgoszcz, tel. (052) 45-74-59.**

Amigę 600, 3 joysticki, 40 dyskietek, mysz 1MB na konsolę Sony PlayStation za dopłatą z mojej strony. **Kamil Kasprzyk, ul. Al. Pokoju 28/57, 31-564 Kraków, tel. 13-81-17.**

Amiga 500 (stan idealny), 100 dysków, kabel auro, mysz (1MB) na PSX lub 386 SX / DX, monitor ze dopłatą do 300 zł. **Marcin Majcher, ul. Wałbrzyska 52/4,58-105 Świdnica, tel. 52-46-48.**

Gry na PlayStation: Destruction Derby i Loaded na Fifa Soccer 96, Return Fire, Doom, Top Gun lub inne. **Dominik Piekart, ul. Filomatów 16a, 04-116 Warszawa, tel. 610-79-69.**

Oryginalną grę Quaka na Kingdom O'Magic. **Marek Bartnik, ul. Bednarska 24/73, 93-030 Łódź, tel. 61-00-90.**

Grę The 11th Hour na Duke Nukem 3D lub Fifa 96. Możliwość kupna gry za 100 zł. **Arkadiusz Bączek, Sadłogoszcz 21, 88-192 Piechcin, tel. 83-25-98.**

Oryginalny program Digibooster 1.4 na oryginalną grę Jaguar XJ 220. **Marcin Brym, ul. 3-go Maja 26/3, 56-400 Oleśnica.**

Niemieckojęzyczną instrukcję do Sound Blastera AWE 32 PNP na wersję angłojęzyczną. **Sebastian Bujak, ul. Bohaterów Lenino 1d/3, 66-400 Gorzów Wielkopolski, tel. (095) 324-438.**

Nawiążę kontakt z posiadaczem PC w celu wymiany gier, programów i doświadczań. 103 % odpowiedzi. Zawsza aktualna! **Mariusz Łuczak, 98-311 Ostrówek 103.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami PlayStation w celu wymiany gier. **Krzysztof Kosiorek, ul. Jagienki 8, 14-100 Ostróda, tel. (088) 463010, fax (088) 46 78 91.**

Oryginalną grę Formula One Grand Prix (Amiga) na oryginał Transarctice (AGA lub ECS). **Nicola Piotrowski, ul. Topazowa 4, 85-790 Bydgoszcz, tel. (052) 43-98-90.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi CD32 w celu wymiany gier, opisów, tipsów. 100 % odpowiedzi. **Maciej Slomian, Helenów 11, 62-816 Tykadłów, tel. (062) 133-11 wew. 268.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami A 1200 w celu wymiany doświadczeń i oprogramowania. Informacje po przysłaniu dysku, koperty i znaczka. **Kamil Sobolewski, ul. M. C. Skło-dowskiej 6/4, 26-300 Opoczno, tel. (045) 55-44-98.**

Nawiążę kontakt z posiadaczam Amigi 500 (1MB) w obrębie województwa katowickiego w celu wymiany oprogramowania i gier. **Witold Kos, ul. Al. Zwycięstwa 17/5, 41-200 Sosnowiec, tel. 192-13-78.**

SPRZEDAM

PC 486 DX2/80, 8 MB RAM, HDD 210 MB, FDD 3.5", SVGA, karta dźwięk. 16-bit, klawiatura, mysz, obudowa mini tower -1600 zł. Kontakt na telefon: 455-440, prosić Kubę.

Książkę do nauki Amosa wraz z dwoma dyskami Amos Pro w praktyce. Nawiążę również kontakt z innymi posiadaczami Amigi 1200 (A 500 też). Cena książki 17 zł. **Kuba Kocój, ul. Armii Krajowej 14/4, 36-030 Błażowa, tel. (017) 297-168.**

PC 286/16MHz, 1MB RAM, monitor 14" VGA kolor, HDD 42 MB, FDD 3.5", klawiatura, mysz. Cena 1450 zł. **Piotr Hajkowski, ul. Wesołowskiego 17, 76-200 Słupsk, tel. 431-482.**

486 DX4/100 MHz ADAX, 8MB RAM, FDD, HDD 106 MB, SVGA, karta muzyczna 16 bit, CD ROM 4 (monitor 14" LR, DOS, Windows 3.1 + gry, np. Fifa 96, Warcraft 2, MK3 itp. **Rafał Dobrowolski, os. Bohaterów Września 39/61, 31-621 Kraków, tel. 47-24-35.**

Obudowę do PC - Mini Tower (nowa) z wyświetlaczem oraz klawiaturę za 120 zł lub wymienię na pamięć 4MB do Amigi 1200 lub twardy dysk 120 MB IDE albo większy. **Marcin Rotman, ul. Powstańców, 41-100 Siemianowice Śląskie, tel. 1-280-938 (po 19:00).**

Drukarka atramantowa kolorowa (ma ok. roku) HP DeskJet 850C. Cena 1000 zł. **Karol Walerowicz, tel. (064) 36-53-71.**

IBM PC 486 DX2/80 MHz, 8MB RAM, HDD 340 MB, FDD 3.5", monitor kolorowy, karta muzyczna, mysz, klawiatura, obudowa Mini Tower, oprogramowanie. Cena ok. 2000 zł. **Grzegorz Kotwica, ul. Zagórska 118, 25-368 Kielce, tel. (041) 307-04.**

Notebook 486 DX2/50 MHz, 8MB RAM, zasilacz. Cena do uzgodniania (ok. 2500 zł). **Cezary Rzewuski, ul. Królowej Jadwigi 9c/26, 64-920 Piła, tel. (067) 13-92-28 (po 15:00).**

486 SX/40 MHz, 8MB RAM, HDD 210 MB, FDD 3.5", monitor kolor 14", karta graficzna VGA 512 KB, karta muzyczna 8 bit stereo, drukarka DeskJet 520, oprogramowanie. Cena 3500 zł. **Andrzej Majewski, ul. Sienkiewicza 51/35, 62-600 Koło, tel. 722-934, fax 722-778.**

Nową kartę video do PC - Miro Video DC1, gwarancja, karta licencyjna i rejestracyjna. W rozliczaniu możliwe: 16MB RAM, programy, gry, literatura i inne propozycja. **Piotr Kunicki, ul. Leszczyńskich 1g/5, 80-464 Gdańsk, tel. (058) 465-150 (po 20:00).**

PC 486 DX/40 MHz, 5MB RAM, HDD 270 MB, monitor kolor Olivetti 14", mysz, obudowa Mini Tower. Cena 1650 zł. **Adam Nowak, os. B. Chrobrego 32/14, 60-681 Poznań, tel. (061) 226-445.**

Grę na Amigę pt. Skaut Kwatermaster za 19 zł. **Wojciech Rosiński, ul. Wybickiego 22/7, 87-100 Toruń.**

Gry na Amigę. Kontakt - dysk, koperta i znaczek. **Piotr Radomski, os. S. Batorego 11/15, 60-687 Poznań.**

Donkay Kong Country 2 (200 zł) lub wymianię na Yoshi Island. **Przemysław Ściarski, ul. Słoneczna 10/9, 40-135 Katowice, tel. (032) 1041905.**



Oryginalną grę na PC pt. Bastion. Cena 40 zł. **Dariusz Kirszling, ul. I. Porazińskiej 2, 84-230 Rumia, tel. (058) 71-20-63.**

Oryginalne gry na Amigę 500 / 600: Pole Walki (11 zł), Skaut Kwatermaster (14 zł), Rajd przez Polskę (22 zł), Mistrz Polski 96 (25 zł), Barbarians (4 zł). **Piotr Nowak, M. Konopnickiej 35, 59-700 Bolesławiec, tel. 40-70 (po 16:00).**

Oryginalne gry do Game Boy'a za 60 zł od sztuki. Kung Fu Mastar, F1 Race, Mario Land 2, Szachy, T2, Tetris lub zamienię na inna. **Adam Wiśniewski, ul. Ogrodowa, 55-216 Damaniów, tel. 311-82 lub 311-93 wew. 32 (do 15:00).**

Gry: Entomorph, Great Naval Battles, Jagged Aliance, Warlords 2 Deluxe (oryginały) za ok. 400 zł. **Radosław Balkowski, ul. Łochowska 1/29, 03-757 Warszawa, tel. (022) 678-46-21.**

Gry na PC: Fifa 96 (90 zł), Liga Polska Manager 95 (20 zł) lub wymienię na Sensible World of Soccer 96. **Jacek Karwas, ul. Mszczonowska 25/30, 96-100 Skierniewice, tel. (046) 32-16-41.**

Gry na Sony PlayStation: True Pinbal - 120 zł, Agile Worrior F111 - 120 zł, Ridge Racer - 120 zł, Wrestlemania - 120 zł, Primal Rage - 120 zł, Zero Divide - 120 zł lub całość za 660 zł. **Jarosław Kula, ul. Powstańców 44/2, 31-422 Kraków, tel. (012) 12-20-89.**

Oryginalne gry na PC CD: Phantasmagoria, Gabriel Knigth 2, Zork Nemesis w cenia 120 zł za sztukę. **Tomasz Tippe, ul. Orłowicza 1/54, 10-684 Olsztyn, tel. 42-05-21.**

Oryginalne gry na PC CD: NBA Live 96 (80 zł), Teenagent (50 zł) lub wymienię na Sensible World of Soccer PC CD. Obydwie za 110 zł. **Darek Drab, ul. Parkowa 4a, 98-400 Wieroszów.**

Sprzedam lub wymienię gry na Segę Mega Drive : Sonic - 60 zł, Sonic 2 - 65 zł, Ecco the Delphin 2 - 80 zł, Double Dragon 3 - 100 zł, Last Battle - 100 zł, Snake Rattle n'roll - 70 zł. **Tomasz Chęć, ul. Dziadoszańska 44/5, 54-152 Wrocław, tel. 353-33-61.**

Oryginalne gry na PC CD: Civilization 2 - 60 zł, Settlers 2 - 60 zł, Warcraft 2 - 60 zł, Grand Prix 2 - 70 zł, The 11th Hour - 60 zł, Ripper - 60 zł, 1942 Pacific Air War - 40 zł, Battle Arena Toshiden - 90 zł. **R. P. skrytka pocztowa 27, 81-192 Gdynia 22.**

Gry na Amigę: Kajko i Kokosz - 25 zł, Trolls CD - 50 zł. **Karol Oficjał, ul. Kawaleryjska 18/2, 20-552 Lublin.**

Oryginalną grę DUKE NUKEM 3D (zarejestrowaną w Polsce i Anglii) za 100 zł lub wymienię na inną CD. **Radosław Kozlowski, os. Nadodrzańskie 8/31, 66-100 Sulechów, tel. (06885) 57-19.**

Gry: Anvil of Dawn i Need for Speed po 70 zł. **Łukasz Strzelecki, ul. Cicha 27/11, 95-200 Pabianice, tel. (042) 151405 (po 18:00).**

Okazja! Gry: Settlers 2 za 99 zł oraz Drug Wars za 40 zł. **Hubert Kawicki, ul. Norwida 5, 64-500 Szamotuły, tel. (0668) 216-10 (po 15:00).**

Oryginalne gry na PC CD: Command & Conquer - 100 zł, Civilization 2 - 100 zł oraz na dyskietkach: Hand of Fate - 40 zł, Sołtys - 20 zł, Kosmos - 20 zł. **Grzegorz Orlonek, ul. Niepodległości 17/1, 69-100 Słubice, tel. (09558) 3375.**

Grę Nowy Teenagent na PC CD za 50 zł. **Sebastian Rosiak, ul. J. Kochanowskiego 18/24, 78-440 Czaplinek, tel. (0966) 541-10 (po 17:00).**

Oryginalne gry na Amigę: Rockstar - 26 zł, Rajd przez Polskę - 22 zł, Legion - 27 zł lub zamienię na inne. **Marcin Szuksztul, ul. Westerplatte 26/28, 11-400 Kętrzyn, tel. (0666) 39-65.**

Oryginalne gry na Amigę (1MB): Pirates - 13 zł, Liga Polska 96 - 30 zł oraz Europa, Historia, Preludium, Test prawa jazdy 1 i 2 po 8 zł każda. **Michał Szczurek, ul. Świt 14, 33-300 Nowy Sącz, tel. (018) 411-511.**

Grę Kosmos (oryginał), CD z PC World Komputer nr 1, 2, 3 za 10 zł sztuka oraz Windows 95 - CD damo za 10 zł. **Paweł Głogowski, ul. Pułaskiego 3/37, 98-100 Łask, tel. (0196) 51-20.**

Czasopisma Amiga (całość od 0/92 do 2/96 + nr specjalny) - 47 zł (pojedynczo po 2 zł), Gambler 9/94 do 2/95 za 6 zł, luźne numery Bajtka z lat 86 - 93, Komputera 86 -88, Commodore & Amiga 92 - 95. **Daniel Gruchacz, ul. Staszica 11a/19, 67-100 Nowa Sól, tel. 76-350.**

Czasopisma Secret Service nr 33 - 36 (III - IV 1996) oraz Gambler nr 6 i 6/96 za 50 % ceny + koszt wysyłki. **Adam Różyk, ul. Jastrzębia 4/14, 20-323 Lublin, tel. (081) 455-05 (po 17:00).**

Okazja! Sega Saturn za 850 zł. Gry do niej: Ultimate Mortal Kombat 3 za 150 zł, Virtua Fighter 2 za 160 zł. Stan idealny, na gwarancji. **Marcin Naglik, ul. Kościuszki 5/14, 62-800 Kalisz, tel. (062) 57-79-72.**

Sony PlayStation - 900 zł lub z jedną grą za 1000 zł. Cena do uzgodnienia - gra na gwarancji. Gry do Segi: Desert Strike za 70 zł, Landstalker, Chees'e Cat - As'tropha, Warlock - każda po 60 zł. **Sławomir Trzewik, ul. Koryncka 4a, 04-666 Warszawa, tel. 613-13-20.**

Amiga CD32 + 3 płyty (stan bardzo dobry) lub wymienię na monitor kolorowy do PC. Cena Amigi 500 zł. **Artur Sowa, ul. Łąkowa 42, 05-091 Ząbki, tel. 781-53-30.**

CD32 + 5 CD, joypad. Cena 400 zł. **Patryk Godzlek, ul. Honoraty 47/19, 43-100 Tychy, tel. (032) 118-42-63.**

Sony PlayStation (na gwarancji) za 850 zł. Oryginalną grę Street Fighter Alpha za 150 zł. Możliwość sprzedaży wysyłkowej. **Łukasz Naglik, ul. Kościuszki 5/14, 62-800 Kalisz, tel. (062) 577-972.**

30 gier na Sony PlayStation (150 - 180 zł) oraz konsolę za 600 zł. **Przemysław Ścierski, ul. Słoneczna 10/9, 40-135 Katowice, tel. (032) 1041905.**

CD32 (gwarancja) + 3 CD + mysz + joypad - stan idealny. Cena 500 zł. **Robert Pacanowski, ul. Gorkiego 101/15, 92-517 Łódź, tel. (042) 72-85-15.**

Sony PlayStation - 500 zł, Atari Jaguar - 500 zł, Sega Saturn - 600 zł, CD32 - 300 zł, Snes - 350 zł. Gry: Virtua Cop - 100 zł, Daytona USA - 100 zł, VF 2 - 150 zł i wiele innych. Katalog po przesłaniu adresu i 2 zł. **Mariusz Steć, Plac Wolności 1/1, 48-200 Prudnik.**

CD32 + joypad + joystick + 12 CD + zestaw Communicator II. Cena 700 zł. **Mariusz Olejarski, ul. Grodzka 72/14, 38-400 Krosno, tel. (0131) 649.**

Super Nintendo, 2 joypady, 3 gry (Wrestling Rumble, NBA Jam, Mortal Kombat) za 450 zł. Gratis dorzucę konsolę Saga Mastar II z grą Cyborg Hunter i joypadem. **Sebastian Jańczak, ul. Wojska Polskiego 27/5, 66-235 Torzym, tel. (066) 413-971.**

C64, magnetofon, zasilacz, klawiatura, joystick, cartridge, 6 kaset z grami. Cena do uzgodnienia (ok. 150 zł). **Artur Sowa, ul. Łąkowa 42, 05-091 Ząbki, tel. 781-53-30.**

Sega Mega Drive, joystick, 3 cartridge (Toy Story, Top Gear 2, Mortal Kombat 3) za 400 zł lub zamienię na Amigę 500/600 z osprzętem. **Arek Kosman, ul. Niecała 5/3, 60-605 Poznań, tel. 672-917 (po 19:00).**

CD32 za 450 zł. Kabel sernet za 60 zł. **Jan Chromik, ul. Wyspiańskiego 65/6, 59-903 Zgorzelec, tel. (0797) 55237 (po 16:00 do 22:00).**

CD32 za 400zł. Promodule za 650 zł. 4MB Fast RAM za 100 zł. HDD Caviar 850 MB z oprogramowaniem wartym 400 zł, za 600 zł. Klawiatura PC za 55 zł. Wszystko na gwarancji do 03.97. **Daniel Bezen, ul. Fabryczna 3/30, 98-400 Wieruszów, tel. 42-451.**

Sony PlayStation za 900zł. Sega Saturn za 900 zł. Jaguar CD Plus, 4 kompakty za 550 zł. Wszystko nowe. CD Net 32 + CD Network za 100 zł. **Artur Litwińczuk, ul. Wojciecha 11b/7, 40-474 Katowice.**

CD32 + SX 1 + stacja dysków + HDD 179 MB + mysz + klawiatura + joypad + zasilacz + mousapad. Cena zestawu 1100 zł. Bez HDD 1000 zł. **Krzysztof Wolf, os. M. Kopernika 6b/12, 57-220 Ziębice, tel. (074) 154-967 (od 8:15 do 16:00).**

Sony PlayStation (wersja Pal) i gry Total NBA 96, Toshinden. Cena 800 zł. **Tomasz Balcer, ul. Armii Poznań 3, 63-300 Pleszew, tel. (062) 422-656.**

Gama Boy (na gwarancji) z grami Earthworm Jim i Cyraid za 300 zł. **Marcin Marynowski, os. Bohaterów Września 36/30, 31-621 Kraków, tel. (012) 490-367.**

Game Boy (stan idealny) z roczną gwarancją, dodatkowo ekran powiększający, słuchawki i gra True Lies. Cena ok. 220 zł. Mogę się potargować. **Tomasz Świróg, ul. Pamiątkowa 11/27, 61-508 Poznań, tel. 333-017.**

Commodore C64 w dobrym stanie, pokrywa, magnatofon, monitor, zasilacz, ok. 40 kaset, 4 certridga, joystick, literatura. Cena 200 zł. **Michał Słabosz, ul. Zana 5/19, 42-200 Częstochowa, tel. 640-313.**

Commodore 64 II, stacja dysków (1541 II), ok. 70 gier, Black Box, pokrywa na klawiaturę, 2 joysticki. Cena 250 zł. **Jakub Bednarek, ul. Doroszewskiego 5/62, 93-139 Łódź - Górna, tel. 42-65-93.**

Zastaw: Atari 130 XE, drukarka Atari 1020, monitor Neptun, stacja dysków LWD Super 2000, joystick, ponad 150 giar i programów, magnetofon Atari za ok. 500 zł. **Marcin Sienibida, ul. Podleńska 5/6, 37-450 Stalowa Wola, tel. (016) 44-17-12.**

Oddam osobie potrzebującej klawiaturę + mysz do PC. Sprzedam C64 z osprzętem za 150 zł. **Robert Mierzwiński, ul. Słowiczyńska 73, 17-300 Siemiatycze, tel/fax. (058) 55-20-14.**

C64 z pełnym oprogramowaniem, kasety z grami, zasilacz, okablowania, magnetofon, Black Box, dwa numery CIA (200 zł) lub wymienię na Amigę z dopłatą. **Krzysztof Grygorcewicz, ul. Wiejska 66, 58-535 Miłków, tel. (075) 610-526.**

Atari 65 XE, stacja dysków CA 2010 z wyświetlaczem cyfrowym, literatura, joystick, magnetofon, kasety. Cena 200 zł. **Mariusz Kafarowski, ul. Obrońców Warszawy 10/32, 05-850 Ożarów Mazowiecki, tel. 722-43-99.**

Amigę 600, (2 MB Chip), ok. 70 dysków, joystick. Cena 550 zł. **Michał Wawrzonkiewicz, ul. Norwida 27, 43-100 Tychy, tel. 127-27-74.**

Oryginalny sampler stereo firmy HDP Electronics s.c. wraz z programem Digiton V1.1. Cena 40 zł. **Jacek Marszałek, ul. Piastowska 29, 82-540 Susz, (055) 782-480 wew. 175.**

Amiga 1200, 2 joysticki, mysz, podkładka, pojemnik na dyskietki, 5 gier. Cena 1300 zł. **Andrzej Pudzianowski, ul. W. Tokarza 1/69, 03-379 Warszawa, tel. 674-39-46 (po 17:00).**

Amigę 500, 1MB RAM, joystick, modulator (nowy), 56 dysków - stan idealny. Cena 950 zł (do uzgodnienia). **Hubert Człapiński, ul. 19-go Stycznia 19, 87-860 Chdecz, tel. (054) 848-047.**

Amigę 500, 2.5MB, 560 dysków z programami, monitor 1084 S, 2 x mysz, 2 joysticki, stacja dysków zewnętrzna. Dobry stan. Cena całego kompletu 1200 zł. **Adam Grabowski, ul. Zdrojowa 48, 02-927 Warszawa, tel. (022) 42-42-81,**

Amiga 1200, 6MB RAM, HDD 120 MB Conner, joystick, pokrywa, 100 dysków, Disk Box. Całość 1300 zł. **Andrzej Lewicki, ul. Gwarecka 27/24, 41-500 Chorzów, tel. (032) 41-80-70,**

Amigę 500, 1MB, zegar, modulator, pokrywa, joystick, przełącznik Chip/Fast, dyski. Cena 450 zł. **Przemysław Janik, os. 1 Maja 36/6, 44-304 Wodzisław Śląski. Tel. (036) 555-124 (po godz. 16:00).**

Amigę 600, 2 MB + ok. 70 dysków, Disk Box, 2 joysticki i mysz. Wszystko w bardzo dobrym stanie. Cena 750 zł. **Tomasz Twardowski, ul. Sabały 3/12, 85-794 Bydgoszcz, tel. (052) 46-34-28.**

Amiga 1200 (stan bardzo dobry) z monitoram C1603, mysz, mousepad, joypad od Segi, 270 dyskiatek, Disk Box, literatura. Cena wywoławcza 1699 zł. **Michał Rusin, ul. Loretańska 3/7, 31-116 Kraków, tel. (012) 23-20-85.**

Amiga 500, 2.5MB RAM, modulator, dodatkowa stacja dysków 5.25", VBS, 5 Disk Box, ok. 400 dysków, 2 joysticki, joypad, mysz, pokrywa, literatura. Stan idealny. Cena 600 zł. **Tomasz Obłąkowski, ul. Kapitana Pałaca 43/23, 96-300 Żyrardów, tel. (0493) 23-17.**

VBS do każdej Amigi - 20 zł. Wymianię nagrane kasety VBS lub sprzedam. Informacje - koperta + znaczek. **Janusz Matuszczyk, ul. Dylonga 10/4, 41-605 Świętochłowice.**



Amiga 1200, 6MB RAM, HDD 420 MB, mysz, pokrywa, procesor 030-50 + oprogramowanie + VBS. Cena 2500 zł (do uzgodnienia). **Tomasz Krawczyk, ul. T. Odrowskiego 1/28, 82-500 Kwidzyn, tel. (055) 79-25-23, fax. 79-23-54 (od 10:00 do 14:00).**

Amiga 1200, 2 joysticki, 2 Disk Box, 170 dysków, osłona na klawiaturę (stan idealny) oraz uszkodzoną dodatkową stację dysków Sony - cena 800 zł. **Andrzej Szaładziński, Broniawo 43, 88-180 Złotniki Kujawskie, tel. 512-387 (po 18:00 - prosić Piotra).**

Amiga 1200 + HDD 80 MB + 4MB RAM z zegarem + oprogramowanie + pokrywa. Cena 1200 zł. **Bernard Krawiec, ul. Siedlanowskiego 8/42, 37-450 Stalowa Wola, tel. (016) 42-37-27 (po 18:00).**

Amiga 1200, mysz, kolorowy monitor Commodore 1084 ST, joystick i inne dodatki, literatura. Cena 1340 zł (bez monitora 920 zł - ceny do uzgodnienia). **Michał Walendowski, ul. Armii Poznań 7, 63-300 Pleszew, tel. (062) 423-772.**

Amiga 600, 1MB RAM, HDD 20 MB, joystick, nowa mysz, 120 dyskietek, Disk Box, pokrywa na klawiaturę, literatura, edytor tekstu. (stan idealny). Cena kompletu 550 zł. **Sebastian Satur, ul. Gorkiego 37/22, 92-524 Łódź, tel. (042) 73-27-87.**

Amiga 1200, HDD 40 MB (stan dobry), joystick, literatura, gry i programy. Cena 1000 zł. **Kazimierz Dobrakowski, ul. Spiżowa 18/8, 53-442 Wrocław, tel. 82-10-11.**

Amiga 1200, 6MB RAM, HDD 420 MB, koprocesor 16 MHz, CD ROM 2(, ok. 100 dysków, sampler, literatura (stan idealny). Cena 1800 zł. **Paweł Duda, ul. Siennicka 36a/13, 04-393 Warszawa, tel. 10-30-21(po 15:00).**

Amiga 1200, 100 dysków, Disk Box, 2 joysticki, bogate literatura (sten idealny). Cana 799 zł. **Krzysztof Chrzen, ul. Wyszyńskiego 52/32, 72-009 Police, tel. (091) 177-897.**

Amiga 1200, dyski, joystick, pokrywa - 950 zł. 4MB FAST RAM (Elbox) - 350 zł. Koprocesor PGA 25 MHz - 90 zł. Zewnętrzna stacja dysków 3.5" - 90 zł. Drukarka Seikosha SP - 2400 B/W (9 pin) - 320 zł. **Szymon Strój, ul. Czwartaków 6/22, 44-121 Gliwice, tel. 137-91-19.**

Amiga 600 z pełnym wyposażaniem za 650 zł. **tel. (022) 773-58-89 (po 17:00).**

Amiga 1200, HDD 170 MB, 2 joysticki, mysz, literatura, dyskietki. Cena 1350 zł. **Tomasz Bukowski, ul. Mickiewicza 19, 39-200 Dębica, tel. (014) 70-33-13.**

Amiga 1200, HDD 540 MB, monitor kolor, akcesoria. Cena 2000 zł. **Henryk Ćwiertka, ul. Metalowców 14/8, 34-120 Andrychów, tel. (0387) 752-811.**

Amiga 1200, dyski, peryferia, literatura. Cena 800 zł. **Tomasz Nowak, os. Bolesława Chrobrego 1c/67, 60-681 Poznań, tel. 225-210 (prosić Michała).**

Amiga 1200, mysz, joystick, podkładka pod mysz, niazle gry. Cena 800 zł. **Piotr Strzeszyna, ul. Poprzeczna 7/15, 42-100 Kłobuck.**

Amiga 1200, 6MB RAM, koprocesor MC68882 / 33 MHz, monitor kolor 1084 S., sampler HDP stereo, 2 joysticki, 400 dysków. Cena 2000 zł. **Przemysław Sobucki, ul. Prochownia 14/6, 64-100 Leszno.**

Amiga 1200, mysz, podkładka, 2 joysticki, pokrywa, Disk Box, ok. 100 dyskietek. Cena 1100 zł (do uzgodniania). **Dawid Bartoszek, ul. Jesionowa 18, 42-700 Lubliniec, tel. (034) 56-27-48.**

Amiga 1200, HDD 420 MB Conner, oprogramowanie Desktop Dynamite, 30 dyskietek za 1300 zł. Osobno: A 1200 - 950 zł, HDD - 400 zł. **Paweł Piotrowski, ul. Kochanowskiego 42/35, 19-300 Ełk, tel. (087) 10-18-28.**

Amiga 1200, monitor mono (zielony), drukarka 24 igłowa NEC, mysz, joystick, 120 dysków, pudełko, pokrywa, literatura (stan idealny). Cana 1500 zł. **Andrzej Urban, ul. Maczka 10b/6, 59-225 Chojnów, tel. (078) 186-298.**

Amiga 1200, joystick, pokrywa, literatura, rozszerzenie 1204 / 4MB FAST, HDD 200 MB. Cena kompletu 1400 zł, bez rozszerzenia i HDD - 950 zł. **Rafał Krawczyk, 87-100 Toruń, tel. 325-21.**

Amiga 1200, dyskietki, literatura, kable do HDD/CD, do telewizora i magnatowidu. Cana 900 zł. **Marcin Kryaiuk, ul. Kadetów 3b/10, 44-253 Rybnik 8.**

Amiga 1200, 7MB RAM, HDD 100 MB, monitor kolor 1084 S., zewnętrzna stacja dysków, ok. 130 dyskietek, mysz, joystick, pokrywa, literatura, 40 czasopism. Cena 2000 zł (razem lub osobno). **Dariusz Klapczarek, ul. Kasztanowa 7/16, 63-200 Jarocin.**

Roczna Amiga 1200, 6MB FAST RAM, HDD 30 MB, koprocesor 25 MHz, sampler Hi Fi, mousepad, pokrywa ochronna, bogata literatura i oprogramowania (800 dyskietek), 2 pudełka na dyski. Cena 2200 zł. **Rafał Bogal, ul. Andersa 37/90, 00-359 Warszawa, tel. 635-56-00.**

Amiga 1200, 2MB RAM, dodatkowa stacja 3.5", 100 dyskietek, pudełko, mysz, 2 joysticki, joypad, oryginalne oprogramowanie, literatura (na gwarancji). Cena 1300 zł. **Adam Dąbrowa, ul. Poziomkowa 34/45, 43-100 Tychy.**

Amiga 600, pokrywa, mousepad, mysz, joystick, kabel RGB, literatura, 120 dysków. Cana 750 zł. **Konrad Ludwiniak, ul. Kilińskiego 7, 11-040 Dobre Miasto, tel. 16-23-38 (po 18:00).**

Amiga 600,2MB Chip, 2 joysticki, mysz, zasilacz, ok. 100 dysków z pudełkiem. Cena 600 zł. **Tomasz Saganowicz, ul. Swarożyca 15/4, 71-601 Szczecin, tel. 34-78-56.**

Amiga 600, 2MB RAM, ok. 100 dysków, mysz, 2 joysticki, bogata literatura. Cena 630 zł. **Łukasz Glaruszyński, ul. Matejki 5/7, 74-400 Dębno Lubuskie, tel. (095) 60-28-16.**

Amiga 600, 2MB RAM, pokrywa, 50 dysków z pudełkiem, joystick, joypad, mysz, podkładka - 550 zł. Segę Mega Drive z 3 grami - 320 zł. C64, kasety, joystick, magnetofon - 80 zł. **Krzysztof Paszek, ul. Niepodległości 90/22, 43-502 Czechowice Dziedzice.**

Amiga 500, 1MB, 100 dyskietek, Disk Box, pokrywa, joystick, joypad. Cena 5500 zł - możliwość negocjacji. **Krzysztof Chwałek, ul. Prosta 48, 86-050 Solec Kujawski, tel. 87-29-04.**

Amiga 500, ok. 100 dyskietek, literatura, joystick, mysz, podkładka, modulator. Cena 400 zł. **Sebastian Grzeliński, ul. Samotna 3/30, 85-790 Bydgoszcz, tel. 439-921.**

Amiga 500, 1MB RAM, modulator, joystick, mysz, mousepad, kabel RGB-Euro, 100 dyskietek, literatura. Cena 500 zł. Cena do negocjacji. **Mariusz Fils, ul. 22-go Lipca 43, 39-460 Nowa Dęba, tel. (046) 26-81 wew. 800 (po 17:00).**

Amiga 500, 1MB RAM, literatura, joystick, mysz, oprogramowanie - 475 zł. Monitor 1084 S. - 460 zł. Zewnętrzna stacja dysków - 160 zł. **Szymon Mikułko, ul. Sowińskiego 47. 91-485 Łódź, tel. (042) 406-406.**

Amiga 500, 1MB RAM , 50 dysków, 2 joysticki, mysz, mousepad, Disk Box, literatura, modulator. Cena ok. 500 zł. **Ignacy Święs, ul. Ciechocińska 15/22, 02-924 Warszawa, tel. 642-01-13.**

Amiga 500, 1MB, 3 joysticki, mysz, monitor 1084 ST, 160 dysków. Cena 900 zł. **Piotr Buliński, ul. Gołoty 35, 86-260 Unisław.**

Amiga 500, 1MB, 75 dysków, pudełko, joystick, literatura, mysz, mousepad, modulator, monitor 1084 S., filtr. Cena 1050 zł. **Marcin Piwowarski, ul. Jęczmienna 22/24, 94-202 Łódź, tel. 33-81-27.**

Amiga 500, 1MB, mysz, oprogramowanie, literatura - 500 zł. Stacja dysków 3.5" - 180 zł. Gry PC CD: Entomorph, Pinball Fantasies Deluxe, Primal Rage - po 25 zł, Battles in Time - 40 zł. **Romuald Burczyk, ul. Łączna 37b/15, 64-920 Piła, tel. (067) 12-41-32.**

Amiga 500, 1MB RAM, modulator, 2 myszki, joystick, monitor Philips CM8833 - II, 140 dysków, 2 pudełka na dyski, literatura. Cena 900 zł (do uzgodniania). **Dariusz Kamieński, ul. Grochowa 4a/3, 15-423 Białystok, tel. (085) 445-482 (po 19:00).**

Amiga 500, 1MB, joystick, 100 dysków. Cena 450 zł (do negocjacji). **Dariusz Warczykowski, ul. Bażyńskich 2/35, 87-100 Toruń.**

Amiga 500, 1MB, dyski, mysz, joystick, kabel Euro, modulator. Cena 450 zł (sam modulator za 60 zł). **Dominik Kulesza, ul. Noakowskiego 23/8, 70-380 Szczecin, tel. (091) 641-138.**

Amiga 500, 2.5MB RAM (Elbox 1MB Chip, 1.5 Fast), modulator, joystick, dyski, Disk Box, czasopisma. Cena 650 zł. **Piotr Drzeżdżon, ul. Czarneckiego 4h/6, 78-100 Kołobrzeg, tel. (0965) 291-20.**

Amiga 500, 1MB RAM, monitor kolor 1084 S., 150 dyskietek, mysz, dodatkowa stacja dysków, literatura. Stan bardzo dobry. Cena 1000 zł. **Bartek Bielski, ul. Giewont 8/8, 43-316 Bielsko Biała, tel. (033) 187-430.**

Stację dysków 3.5" do Amigi 500 za 170 zł. **Jarosław Falkowski, ul. Wałbrzyska 20, 82-300 Września, tel. 362-609.**

Amiga 500, 2MB RAM, kickstart 1.3/2.0, HDD 40 MB, monitor mono Neptun, VBS, kaseta, 2joysticki, mysz, mousepad, dyski, Disk Box. Cena ok. 750 zł. **Zbyszek Latuszkiewicz, ul. Al. Szucha 27/56, 00-580 Warszawa, tel. 628-23-79.**

Amiga 500, 1MB, modulator, dyski, mysz, joystick, pokrywa, czasopisma. Cena 500 zł. **Ryszard Szparko, ul. Sowia 2/25, 59-300 Lublin, tel. 476-012.**

Amiga 500, 1MB, przełącznik Chip/Fast, gry, programy - cena ok. 500 zł. 2MB Fast RAM, przelotowe, możliwość rozszerzenia aż do 8MB - cena ok. 200 zł. System 3.0 do Amigi 500 - cena ok. 100 zł. Razem taniej. **Marek Piałucha, ul. Nadbrzeżna 3/55, 21-350 Miedzyrzec Podlaski, tel. (057) 715-990.**

Amiga 500, 1MB, 2 joysticki, mysz z podkładką, ok. 100 dyskietek, pudełko, dużo książek i literatury. Cena ok. 560 zł. Monitor monochromatyczny Philips za ok. 200 zł. **Marcin Tomczak, ul. 21-go Stycznia 3, 62-400 Słupca, tel. (063) 75-10-58.**

Amiga 500, 1MB, kickstart 1.3/2.05, przełącznik Chip/Fast, bootselector, zasilacz, mysz, pad, instrukcja po Polsku, kilka dysków. Cena 550 zł (możliwość negocjacji). **Wiesław Bojarski, ul. Waryńskiego 68, 67-410 Sława, tel. 65-36.**

Amiga 500,1MB, modulator, mysz, joystick, dyski, amulator PC 286. Cena 400 zł lub zamianę na PC 386 z HDD, monitorem SVGA za dopłatą lub zamienię na monitor kolor SVGA 14". **Łukasz Górski, ul. Książąt Pomorskich 10/7, 89-604 Chojnice, tel. (0531) 739-02.**

Amiga 500, 1MB RAM, monitor Commodore 1084 S, 160 dyskietek, 2 joysticki, mysz, filtr, Disk Box, literatura. Cena 950 zł. **Sebastian Dota, ul. Chopina 4b/33, 63-101 Śrem, tel. (0667) 39-089.**

Amiga CDTV, monitor Commodora 1084 S., stacja dysków, mysz, pilot, 2 joysticki, CDs, literatura, interfejs. Cena 1050 zł (do uzgodniania). **Piotr Kapeluciak, ul. Kobuza 15, 02-841 Warszawa, tel. (022) 643-70-54.**

Amiga CDTV, 1.5MB, 4 CD, klawiatura, mysz. Wszystko za 300 zł - możliwość negocjacji lub zamienię na Segę z grami. **Krzysztof Raczkowski, ul. Toruńska 26/36, 88-100 Inowrocław.**

Amiga CDTV, duża pamięć, dwia stacja dysków, dyski a grami, pilot, mysz, joystick. Cena 750 zł. **Karol Gajewski, ul. Synów Pułku 3/3, 01-354 Warszawa, tel. 864-88-96.**

Rozszerzenie pamięci Elbox 4MB FAST RAM do Amigi 1200. Cena 190 zł. **Marcin Kukula, ul. Gruszczyńskiego 22b, 42-530 Dąbrowa Górnicza, tel. (032) 162-38-13 wew. 252 (wieczorem).**

Video Backup System (instrukcja, dyskietka systemowa, gwarancja) - 20 zł. Zgodność z A 500 do A CDTV za 35 zł. **Jerzy Konieczny, ul. Różana 3, 64-700 Czarnków, tel. (067) 55-33-18 (po 16:00).**

Gry na CD32: Chaos Engine - 15 zł, Oscar/ Diggers - 25 zł, Dragonstone - 29 zł., Heimdall II - 34 zł. oraz czasopisma o grach - 1zł./szt. **Małgorzata Rek, ul. Dawidowicza 16/32, 26-030 Suchedniów.**

Gry: Flashback - 30 zł. Teenagent - 30 zł. Raptor - 30 zł. Ultimate Body Blows - 70 zł. Rise of the Triad - 50 zł. **Michał Golba, ul. Rękodzielnicza 31, 02-287 Warszawa,**

ZAPRENUMERUJ

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Prenumerata półroczna
w cenie 19,20 zł (3,20 zł za jeden numer)

Prenumerata roczna
w cenie 36,00 zł (3,00 zł za jeden numer)

Zamawiając prenumeratę naszego pisma możesz być pewien, że:

- oszczędzisz pieniądze!
- oszczędzisz czas!
- nie przegapisz żadnego numeru!

WŚRÓD PRENUMERATORÓW CO KWARTAŁ ROZLOSUJEMY KOMPUTER A1200

**NIE ŁAM GŁOWY
ZAMÓW ŚGK PROSTO DO DOMU!**



Proponujemy Wam także zamieszczenie na łamach naszego pisma darmowych ogłoszeń! Blankiet drukujemy poniżej!

DARMOWE OGŁOSZENIA DLA CZYTELNIKÓW
sprzedam kupię wymienię różne (niepotrzebne skreślić)

imię i nazwisko ....
ulica ....
kod pocztowy .... miejscowość ....
telefon, fax ....
UWAGI ....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... (gr) ....
słownie złotych ....
groszy jak wyżej
Nazwisko ....
Imię ....
ul. ....
.... (kod) .... (miejscowość)
na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61
Opłata zł ....
Datownik
.... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... (gr) ....
słownie złotych ....
groszy jak wyżej
Nazwisko ....
Imię ....
ul. ....
.... (kod) .... (miejscowość)
na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61
Opłata zł ....
Datownik
.... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł .... (gr) ....
słownie złotych ....
groszy jak wyżej
Nazwisko ....
Imię ....
ul. ....
.... (kod) .... (miejscowość)
na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61
Opłata zł ....
Datownik
.... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

zł .... (gr) ....
słownie złotych ....
groszy jak wyżej
Nazwisko ....
Imię ....
ul. ....
.... (kod) .... (miejscowość)
na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61
Opłata zł ....
Datownik
.... Podpis przyjmującego

ARCHIWALNE NUMERY



Przy pomocy blankietu prenumeraty można zamówić archiwalne numery ŚGK, wyszczególnione na blankiecie prenumeraty. Cena każdego egzemplarza wynosi **3,00** zł.

Aby zamówić archiwalne numery ŚGK należy czytelnie wypełnić zamieszczony obok blankiet, zaznaczając interesujące Cię numery i wpłacić określoną sumę pieniędzy na nasze konto. Na jednym blankiecie można zamawiać kilka numerów archiwalnych. Należy wtedy pomnożyć ilość egzemplarzy przez cenę jednej sztuki. Można również zamawiać jednocześnie numery archiwalne i prenumeratę. Termin realizacji zamówienia: 10 dni od daty otrzymania wpłaty.

Ilość egzemplarzy archiwalnych jest ograniczona.

UWAGA!

Redakcja nie zwraca pieniędzy wpłaconych na zakup numerów archiwalnych, których nie umieszczono w ofercie. Redakcja nie realizuje sprzedaży za zaliczeniem pocztowym

Zamawiam prenumeratę
„Świata Gier Komputerowych"
Od numeru: ....
Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐
Posiadam komputer: ☐
Zamawiam numery archiwalne ŚGK:
3-4/96 ☐
5/96 ☐
6/96 ☐
7/96 ☐
CD ŚGK ☐

Zamawiam prenumeratę
„Świata Gier Komputerowych"
Od numeru: ....
Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐
Posiadam komputer: ☐
Zamawiam numery archiwalne ŚGK:
3-4/96 ☐
5/96 ☐
6/96 ☐
7/96 ☐
CD ŚGK ☐

Zamawiam prenumeratę
„Świata Gier Komputerowych"
Od numeru: ....
Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐
Posiadam komputer: ☐
Zamawiam numery archiwalne ŚGK:
3-4/96 ☐
5/96 ☐
6/96 ☐
7/96 ☐
CD ŚGK ☐

Zamawiam prenumeratę
„Świata Gier Komputerowych"
Od numeru: ....
Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐
Posiadam komputer: ☐
Zamawiam numery archiwalne ŚGK:
3-4/96 ☐
5/96 ☐
6/96 ☐
7/96 ☐
CD ŚGK ☐

Blankiet należy wypełnić
DRUKOWANYMI LITERAMI
nakleić na kartkę pocztową
i przesłać na adres:

Skrytka Pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

Ogłoszenia mogą zamieszczać
tylko osoby prywatne.
Ważny jest wyłącznie
ORYGINALNY BLANKIET
(nie jego kserokopia)
wycięty z czasopisma.

UWAGA:
ogłoszenia dotyczące kupna i sprzedaży
muszą zawierać cenę.

Ogłoszenia na numer następny przyjmowane są
do 10 dnia miesiąca bieżącego.
Decyduje data stempla pocztowego.

ROZSZERZENIA PAMIĘCI
KARTY TURBO

AMIGA 600

ELBOX 600/1MB — 95,- / 124,- z zegarem
- rozszerzenie pamięci do 2MB CHIP RAM
- opcjonalnie zegar czasu rzeczywistego

APOLLO 620 TURBO — 349,- / 409,- z koprocesorem
- karta turbo do A600
- procesor 68020
- 8 razy przyspiesza A600
- opcjonalnie koprocesor 68882-20MHz PLCC
- podstawka pod moduł pamięci SIMM do 8MB 32-bit FAST RAM

SIMM 72 pin

4MB	☎
8MB	☎
16MB	345,-
32MB	845,-

* cena pamięci SIMM może ulec zmianie

AMIGA 500/500+

ELBOX 500/0.5MB — 45,- / 74,- z zegarem
- rozszerzenie pamięci A500 do 1MB
- opcjonalnie zegar czasu rzeczywistego

ELBOX 500+/1MB — 89,-
- rozszerzenie pamięci A500+ do 2MB CHIP RAM

ELBOX 500/2MB — 210,- / 239,- z zegarem
- rozszerzenie pamięci A500 do 2,5MB
- 5 konfiguracji pamięci np.1MB CHIP i 1,5MB FAST
- opcjonalnie zegar czasu rzeczywistego

ELBOX 530 TURBO — 389,-
- karta turbo do A500 / A500+
- procesor 68030 z MMU
- 10 razy przyspiesza A500 / A500+
- podstawka pod koprocesor PLCC
- podstawka pod moduł pamięci SIMM
- złącze do kontrolera AT-BUS, SCSI2

AMIGA 1200

ELBOX 1200/4MB — 289,- z 4MB
- 4 MB 32-bit FAST RAM
- 2,4 razy przyspiesza A1200
- podstawka pod koprocesor PGA
- zegar czasu rzeczywistego

ELBOX 1200/0-8MB — 175,- ! / 235,- z 68882/20MHz
- karta do A1200
- podstawka pod moduł pamięci SIMM 72 pin 1, 2, 4, 8MB 32-bit
- 2,4 razy przyspiesza A1200
- zegar czasu rzeczywistego
- 2 podstawki PGA i PLCC pod koprocesor do 50MHz

ELBOX 1230/40MHz — 379,- ! / 489,- z koprocesorem
- karta turbo do A1200
- 6 razy przyspiesza A1200
- procesor 68030-40MHz z MMU
- opcjonalnie koprocesor 68882-33MHz PLCC
- podstawka pod moduł pamięci SIMM
- zegar czasu rzeczywistego

BLIZZARD 1230-IV — 599,- / 889,- z koprocesorem
- karta turbo do A1200
- 7 razy przyspiesza A1200
- procesor 68030-50MHz z MMU
- podstawka pod koprocesor 68882-50MHz PGA
- podstawka pod moduł pamięci SIMM
- zegar czasu rzeczywistego

APOLLO 1240/25MHz — 949,-
- karta turbo do A1200
- 15 razy przyspiesza A1200
- procesor 68040-25MHz z MMU i koprocesorem
- koprocesor 3 razy szybszy od 68882-50MHz
- podstawka pod moduł pamięci SIMM
- zegar czasu rzeczywistego
- możliwość instalacji drugiej podstawki SIMM
- złącze do szybkiego kontrolera SCSI2
- możliwość upgrade'u do procesora 68060 50, 66 lub 80MHz

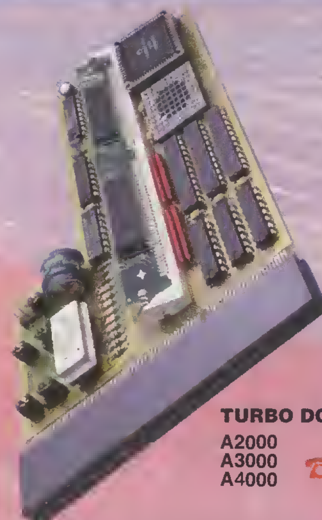
BLIZZARD 1240 T/ERC
- karta do A1200 tylko w obudowie Tower
- procesor 68040 z EcoReCyclingu

APOLLO 1240/40MHz — 1349,-
- procesor 68040-40MHz z MMU i FPU
- 24 razy przyspiesza A1200

BLIZZARD 1260/50MHz — 2150,-
- procesor 68060-50MHz z MMU i FPU
- 30 razy przyspiesza A1200

APOLLO 1260/50MHz — 2190,-
- procesor 68060-50MHz z MMU i FPU
- 31 razy przyspiesza A1200

APOLLO 1260/66MHz — ☎
- procesor 68060-66MHz z MMU i FPU
- 41 razy przyspiesza A1200



TURBO DO
A2000
A3000 ☎
A4000

KOPROCESORY (FPU)

20 MHz 68881 PGA	20,-
20 MHz 68882 PLCC + osc.	75,- !
25 MHz 68882 PGA + osc.	97,-
33 MHz 68882 PLCC + osc.	129,- !
33 MHz 68882 PGA + osc.	189,-
50 MHz 68882 PGA + osc.	305,-

AMIGA CDTV

ELBOX CDTV/2MB — 239,-
- rozszerzenie pamięci o 2MB FAST RAM

ELBOX
30-702 KRAKÓW
ul. Lipowa 4 Vp.

Ceny zawierają VAT • Sprzedaż wysyłkowa za pobraniem pocztowym po doliczeniu kosztów przesyłki • Nasz rachunek (VAT) jest podstawą do odliczeń podatkowych • Raty

ELBOX computer®

✉ ELBOX • 30-104 KRAKÓW 45, skr. poczt. 99

☎ (0-12) 56 49 81 godz. 8 - 20 • ☎ (0-12) 23 66 77 w. 1048 godz. 8 - 15 • FAX (0-12) 22 36 39

DYSTRYBUTORZY:
Bielsko Biała: MICROMAN, pl. Wolności 3
Bydgoszcz: KOMPUTER FAN, ul. Pomorska 59
Bytom: BESTCOM, ul. Kolejowa 6
Częstochowa: BETA BIS, ul. Warszawska 42
Gdańsk: AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1
Gdynia: ANIMART, ul. Olsztyńska 15
Jastrzębie: TESSA, ul. Arki Bożka 2
Katowice: BASTA, ul. Drozdów 13 B
Katowice: CATOM, ul. Mickiewicza 4, D.H.
Katowice: GEPARD, ul. Piotra Skargi 6
Koszalin: GAME SHOW, ul. Zwycięstwa 190
Kraków: BAJPCTEK, ul. Wiślna 8
Kraków: BIT COMPUTER, ul. Krzyża 7
Lublin: XYZ, ul. Okopowa 6
Łódź: ALL IN ONE, ul. Piotrkowska 111
Łódź: UNERRING MASTERS, ul. Żwirki 16
Nowy Sącz: BAJPCTEK, ul. Wąsowiczów 10
Olsztyn: MIKRO-FAN, ul. Wolności 2/3
Opole: AR-WAL, ul. Wyszomirskiego 1
Oświęcim: LES & LES, Rynek Główny 6
Poznań: BI & K, ul. Mielżyńskiego 16
Poznań: BI & K, ul. Wierzbięcice 31
Poznań: JOY, ul. Roosevelta 9
Poznań: EUREKA, ul. 27 Grudnia 17 (DH Domar)
Puławy: GIFT-ISS, ul. Mościckiego 1
Rybnik: MICROMAN, Rynek 4
Szczecin: ADMIRAL COMP, ul. Monte Casaino 37
Szczecin: MARKTOM, ul. Dworcowa 2
Świdnica: MARCONI, ul. Daleka 11
Tarnów: KWANT, Rynek 14
Toruń: VANGELIS, ul. Spokojna 29
Tychy: VIDEOBIT, ul. Hlonda 77
Warszawa: AMIGA, ul. Batorego10
Warszawa: TOMS, ul. Beldan 2
Wrocław: ANUNA, Politechnika - Giełda w niedzielę
Wrocław: HDP, ul. Kościuszki 4 IVp.
Września: EUREKA, ul. Wojska Polskiego 13
Zielona Góra: VADIM, ul. Kupiecka 28



INTERNET
http://www.ip.krakow.pl/ELBOX/
email: elbox@ip.krakow.pl